

4CD

JEST TEŻ W WERSJI DVD

PREMIERA

BAD DAY LA PL

PEŁNE
WERSJE
GIER

STREET RACING SYNDICATE

CD-ACTION

tipso MANIAK 2006
KOMPENDIUM GROZY

MEGARECENZJA
PREY

RECENZJE
DEVIL MAY CRY 3
DARKSTAR ONE
OUTRUN 2006

BETATESTY EXCLUSIVE
FRATER
DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

TEMAT NUMERU
NEED FOR SPEED CARBON



INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 15,99 zł
W TYM 7% VAT



Czasopiśmo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 09/2006 1129 WYRZESIEŃ CENA 15 zł 99 gr. W TYM 7% VAT

W ROLACH GŁÓWNYCH:

AGNIESZKA
GROCHOWSKA
JAKO ZOË CASTILLO

EDYTA
OLSZÓWKA
JAKO APRIL RYAN

JAROSŁAW
BOBEREK
JAKO KRUK

DREAMFALL

THE LONGEST JOURNEY

KONTYNUACJA KULTOWEJ GRY PRZYGODOWEJ
„THE LONGEST JOURNEY: NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ”



UWOLNIJ
WODZE FANTAZJI
I PRZEŻYJ NIESAMOWITĄ
PRZYGODĘ!



OFICJALNA POLSKA STRONA:
WWW.DREAMFALL.PL



KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU

www.sklep.cenega.pl



© 2006 Funcom. Opracowane przez Micro Application. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.

„KLIMAT I SCENARIUSZ –
ZACHWYCAJĄ SZCZERZE
ZACHĘCAM DO ZAKUPU TEJ GRY
I ODBYCIA Z NIĄ
WSPANIAŁEJ PODRÓŻY.”

CLICK!

„GRA WYBITNA.”
OCENA: 5/5

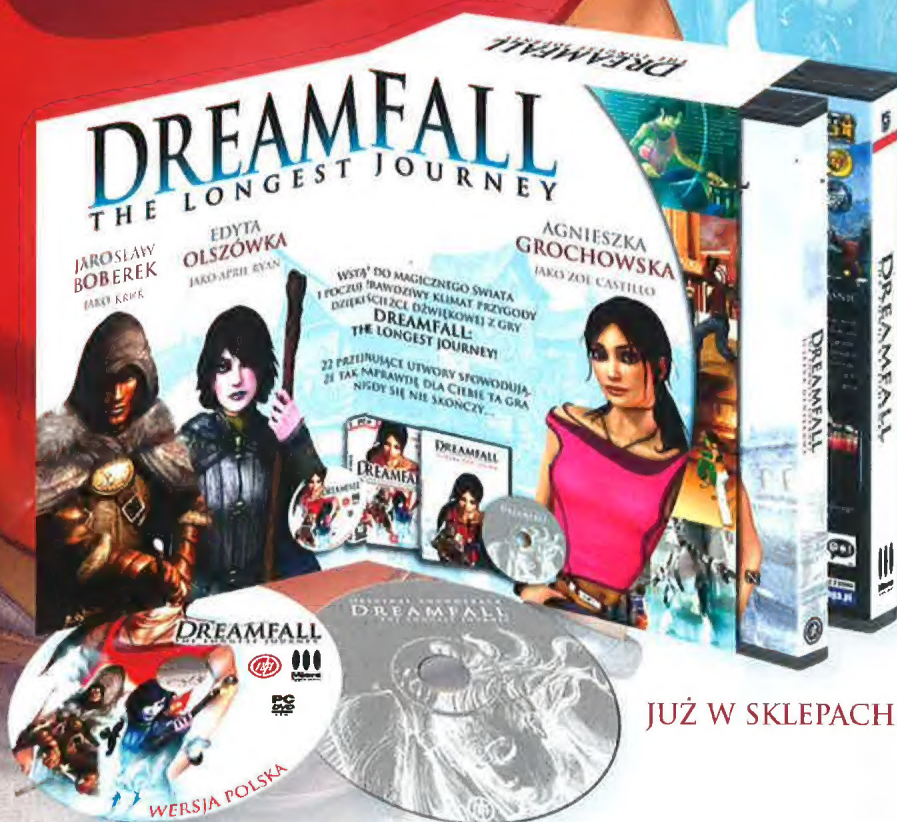
GAMESPY

„WIĘKSZA, ŁADNIEJSZA,
GŁĘBSZA.”
OCENA: 9/10

CD-ACTION

„ZANIM SIĘ
OBEJRZYMY, KRÓLOWA
PRZYGODÓWEK POWRÓCI
NA TRON.”

PLAY



JUŻ W SKLEPACH!

POLSKIE WYDANIE GRY TO:

- UNIKATOWE OPAKOWANIE Z PODWÓJNYM FRONTEM ZAMYKANYM NA RZEP;
- PEŁNY DVD Z POTRÓJNĄ WERSJĄ JĘZYKOWĄ GRY: POLSKĄ Z NAPISAMI, POLSKĄ Z NAPISAMI I DIALOGAMI ORAZ ANGIELSKĄ;
- DODATKOWY DYSK ZE ŚCIEŻKĄ DŹWIĘKOWĄ Z GRY, ZAWIERAJĄCĄ AŻ 22 UTWORY.

CIEN OGÓRA

Na początek opowiemy Wam taką arabską przypowieść. Pewien bogaty kupiec w mieście – nazwijmy go X – w czasie spaceru niespodziewanie natknął się na... śmierć. No cóż, zmarł z wrażenia, ale śmierć – również jakby czymś zaskoczona – powiedziała mu „nie obawiaj się. Przyjdę po ciebie dopiero za trzy dni”. (Faktycznie, nie ma się czego obawiać, dowcipna ta arabska kostucha.) I znikła. Kupiec po chwilowym szoku pobiegł na targ i kupił najlepszego konia. Jechał tak długo, aż ten padł z wyczerpania, po czym kupił kolejnego wierzchowca... I tak w ciągu trzech dni, nie śpiąc, nie pijąc, nie jedząc, dotarł niemal na kraniec świata, do miasta – powiedzmy – Y. I gdy ocierał pot z czoła, zobaczył... śmierć. Ta pokręciła głowę i powiedziała „No proszę... Kiedy trzy dni temu spotkałam cię w X, nie wierzyłam – tak jak zapisano w księdze twego żywota – że spotkam cię dziś w Y. Ale jednak...”. I skasowała gościa.

Jaki z tego morał? Że pewnych rzeczy się po prostu nie uniknie, jakby nie kombinować. Do czego pijemy? Ano, do słynnego sezonu ogórkowego. Czyli ogólnego zastój w branży, gdy nic się nie dzieje, prawie nie pojawiają się gry i wszyscy jadą na urlopy. Przychodzi co roku i teraz nie będzie inaczej, choć trzeba z pewną satysfakcją stwierdzić, że tegoroczny jest wyjątkowo spóźniony i (tym samym) będzie krótki. Zawsze jakaś pociecha...

I tu uwaga – myślicie, że mówimy o tym numerze? ...A guzik. O tym, który będzie za miesiąc. Niespodzianka, co? Bo choć ten miesiąc jest – pod względem gier, które są recenzowane – słabszy niż poprzedni, nie znaczy to, że jest kiepski. Mamy jeden wielki rodzin(ek), czyli Preya, na deser jest niezłe ciacho, czyli Devil May Cry 3 – i nader liczny, a wyrównany peleton samochodówek, włącznie z Tematem Numeru – NFS: Carbon. (Tradycyjnie byliśmy w siedzibie producenta, by pograć i na własne oczy ocenić tę grę.) Do tego betatest (i demo...) Fratra oraz drugi „ekskluziw” – test Dark Messiah. Obrodziło także zapowiedziami. Więc jak na początek „ogóra” to całkiem niezłe.

Na płytach jest nawet lepiej niż nieźle. Danie główne będzie niewątpliwie premiera (chyba nawet światowa...) najnowszej gry Americana McGee – czyli Bad Day LA. OK, nie jest to może gra, która złotymi fontami wpisze się w historię branży – ale jest z wysokiej półki, premierowa i jeszcze ciepłutka, nawet na giełdzie jej nie trafiać. (A jak trafiać, to z naszym logo w instalerze – tyle o „operatywności” panów piratów.) Gra została spolszczona przez EGM-a (w konwencji „motyla noga”), co liczymy jej za dodatkowy atut. :)

Do tego całkiem świeża (z 2005) samochodówka (jakże by inaczej, ten CDA jest przecież wybitnie „autkowy”). Nie zapominajmy też o kolejnej atrakcji – tylko u nas demko (polskie) Call of Juarez, czyli techlandowskiego FPS-a w realiach Dzikiego Zachodu. (Recenzja za miesiąc.)

Gdy piszemy te słowa, upał jest wszechogarniający. A mówili mądrzy meteorolodzy, że tego roku lata nie będzie. A tu mózg we łbie się od upałów ścina. Kto może – leży na plaży, popijając przez słomkę coś zimnego. Pewnie dlatego w branży tak niewiele się dzieje. Żadnej porządnej afery, wpadki czy godnego uwagi wydarzenia. No, może

poza jednym – szacuje się, że wartość rynku reklamowego w grach sięga 400 mln \$. Tzn. nie chodzi o reklamy zamieszczane w pismach o grach. Nie, mówimy o reklamach w samych grach (np. bannerki reklamowe na stadionach w grach piłkarskich). I twierdzi się, że będzie to



➤ Naczelny wraca z powietrznego rekonesansu, który miał rozstrzygnąć, jak daleko sięga sezon ogórkowy. Podobno z lotu ptaka widać już jego koniec.

szybko rosnać – już teraz gry potrafią pobrać z Netu nowsze wersje bannerów czy podmienić reklamę byłego sponsora na nowego.

Czy za parę lat czeka nas to, co w TV – pojawi się napis 'loading level', po czym nagle dowiemy się, że najlepsze odtwarzacze MP4 to X, a wszystkie ziomale używają do grania tylko myszek Y? Całkiem możliwe. Ba, jesteśmy gotowi się założyć, że reklamy zaczną się wcinąć i w same gry – trzy minuty grania, 10 minut 'commercials'... Ech, oby te wizje były tylko efektem nadmiernego upału...

Aha. To nieprawda, że Bush nie lubi... tfu! To nieprawda, że zastój i nic się w branży nie dzieje. Może w gierkowej tak, ale jest jeszcze branża sprzętowa. A tam prawdziwe trzęsienie ziemi i 'Intel strikes back'. Ich najnowsze procki to taka Gwiazda Śmierci, która ma wymieść rebelianckie AMD z komputerów graczy. I... mają spore szanse. (Tematowi temu poświęciliśmy sporo miejsca w dziale sprzętowym.) Czy to tylko 'phantom menace', czy też prawdziwa 'Siths' revenge', dowiemy się w ciągu następnych miesięcy albo i tygodni. Do tego AMD przejęło (za marne 5,4 mld \$) firmę ATI... Jak to mówią: „obys żył w ciekawych czasach”. I nie da się ukryć, żyjemy. A skoro żyjemy, to i zobaczymy...

Miłej lektury!

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa



www.cdaction.com.pl

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. 071 341 20 83, fax 071 341 99 11

Redaktor naczelny: Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej

Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Silek, Jacek Smoliński, Tymon Smetkita

Stali współpracownicy: Daniel Bartosiak, Sławek Blyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Klus, Marek Lenc, Sławek Lipowski, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Michał Reinholz, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Soltys, Daniel Śniegowski, Krzysztof Tomicki, Rafał Wieliczko

Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki

DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Korekta: Damian Bednarek



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.,
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Członek zarządu: Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański

Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski

Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski

Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardaś

Dyrektor biura reklamy: Michał Mierzyński

Dyrektor biura reklamy czasopism komputerowych:

Janusz Jędrzejczak, tel. 022 516 35 50

e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocje:

Joanna Korwin-Kijak

tel. 071 343 61 05 w.102

e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:

Tomasz Matusik

tel. 071 341 20 83 w. 203

e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)

Beata Jankowska – tel. 022 517 05 31 (do 5)

beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.,

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarowe występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po irniej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



numer 09/2006 (129)



CORE MEDIUM BACKPACK



CORE to oryginalna kolekcja plecaków dla młodych ludzi - łączą w sobie ciekawe wzornictwo i najnowsze rozwiązania techniczne, a dodatkowo dostępne są w wielu różnych kolorach. Plecaki CORE zapewniają również maksymalny komfort użytkowania dzięki technologii Nike Flow, która zapewnia wentylację i chłodzenie pleców użytkownika.



Produkt dostępny
w sieci sklepów Go Sport.
www.go-sport.pl





Spis treści

Gramy



Zawartość Cover CD/DVD.....	008	Devil May Cry 3 SE.....	074
Kalejdoskop.....	014	Ford Street Racing.....	078
GameWalker.....	050	Barrow Hill.....	080
TEMAT NUMERU		Ankh.....	084
Need for Speed Carbon.....	020	All Star Strip Poker.....	086
ZAPOWIEDZI		Loco Mania.....	087
LEGO Star Wars II: TOT.....	026	Auta.....	088
Frontlines: Fuel of War.....	028	Auta: Przygody.....	088
Grotesque.....	030	Trainz Railway Simulator 2006.....	090
Sword of the Stars.....	032	Panzer Elite Action.....	092
Xpand Rally Xtreme.....	034	Glory of the Roman Empire.....	094
SW EaW: Forces of Corruption.....	036	Taito Legends 2.....	096
Alliance: The Silent War.....	038	TrackMania Sunrise eXtreme.....	098
Jade Empire.....	040	Quake 4 PL.....	100
XIII Century: Death or Glory.....	042	Sid Meier's Pirates! PL.....	100
		Call of Cthulhu: DCotE PL.....	101
		TES IV: Oblivion PL.....	102

ZA PIĘĆ DWUNASTA

Frater.....	047
Dark Messiah of M&M.....	048

RECENZJE

Prey.....	058	KASZANKA ZONE	
Darkstar One.....	064	Liquidator.....	103
MicroMachines V4.....	068	O GRACH INACZEJ	
War World: Tactical Combat.....	070	KMG.....	104
OutRun 2006.....	072	Freeware.....	105
		Konsole Zone.....	106
		Unplugged - WoW: Shadow.....	107
		Przewodnik po Starym Świecie.....	108
		Tipsy.....	113

INDEKS GIER

Alliance: The Silent War.....	038	Dark Messiah of M&M.....	048	Grotesque.....	030	OutRun 2006.....	072	Taito Legends 2.....	096
All Star Strip Poker.....	086	Darkstar One.....	064	Jade Empire.....	040	Panzer Elite Action.....	092	TES IV: Oblivion PL.....	102
Ankh.....	084	Devil May Cry 3 SE.....	074	LEGO Star Wars II: TOT.....	026	Prey.....	058	TrackMania Sunrise eXtreme.....	098
Auta.....	088	Ford Street Racing.....	078	Liquidator.....	103	Quake 4 PL.....	100	Trainz Railway Simulator 2006.....	090
Auta: Przygody.....	088	Frater.....	047	Loco Mania.....	087	Sid Meier's Pirates! PL.....	100	War World: Tactical Combat.....	070
Barrow Hill.....	080	Frontlines: Fuel of War.....	028	MicroMachines V4.....	068	SW EaW: Forces of Corruption.....	036	XIII Century: Death or Glory.....	042
Call of Cthulhu: DCotE PL.....	101	Glory of the Roman Empire.....	094	Need for Speed Carbon.....	020	Sword of the Stars.....	032	Xpand Rally Xtreme.....	034

Nie tylko gramy

Na Luzie.....	114
Temat numeru DVD - wczoraj, dziś i jutro?	118
Newsy, ciekawostki, ploty.....	122
Jak to się robi? chłodzenie płynem.....	132
Oprogramowanie Open Source.....	136

TESTY SPRZĘTU

Scythe Ninja Plus, Titan Amanda i TTC-NK34TZ.....	124
Gamepady Media-Tech.....	126
Sony Ericsson W900i.....	127
Pentagram Vanquish.....	128
Wiwa 1GB + FM.....	128
Tuner Genius TVGo A31.....	129
Intel Core 2 Duo E6700 i Extreme X6800.....	130

INNE

Prenumerata.....	140
Action Redaction.....	142



Najdoskonalsza mysz do gier.

© 2006 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i inne znaki firmy Logitech są jej własnością i mogą być zastrzeżone. Wszelkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.

**W dniach od 8 Sierpnia
do 4 Września
Logitech® G5 Laser Mouse
w promocyjnej cenie!**

**Produkt dostępny
na stronach www.logitech.pl,
a także w większości
salonów komputerowych.**



Mysz laserowa Logitech® G5

Mysz laserowa Logitech® G5 daje Ci przewagę dzięki laserowemu mechanizmowi o rozdzielczości 2000 dpi. Oszalniająca szybkość i ultrapłynne śledzenie. Wydajność 8x lepsza od tradycyjnych myszek! Niezpotykany poziom kontroli i możliwości w grach.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ona na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI



W SKRÓCIE

BONUSY

Action Mag
 Bonus 1
 Bonus 2
 Bonus DVD
 Commandos 2 – spolszczenie
 Cybersport
 Esensja
 ESWC
 FAQ
 FPP MegaZin
 GTA Center
 Speed corner
 Taverna RPG

DEMA

Alien Shooter 2
 Aveyond
 Barrow Hill
 Call of Juarez PL
 Darkstar One
 Frater PL
 JetJumper
 Loco Mania
 Master of Defence
 Micro Machines v4
 Settlers II 10th Anniversary
 Two Worlds Pinball

FREWARE

Lost Legends
 Penumbra
 Penumbra PL

PATCHE

Call of Duty 2 v1.3
 Championship Manager
 2006 update 2
 Dawn of War v1.50
 Far Cry unofficial patch
 FEAR v1.06
 HoM&M 5 v1.02 PL
 Keepsake v1.6
 Rush for Berlin v1.1
 ShipSim 2006 v1.1
 ShipSim 2006 v1.11
 Sin Episodes nude patch
 Titan Quest v1.08
 VTM Bloodlines unofficial
 patch 2.3

TRAILERY

Broken Sword: The Angel of Death
 C&C Tiberium Wars
 Call of Duty 3
 Dawn of War Dark Crusade #1
 Dawn of War Dark Crusade #2
 Dirty Harry
 El Matador
 Enemy Territory: Quake Wars
 Frontlines: Fuel of War
 Gothic 3
 Need For Speed Carbon
 Officers
 Prezentacja technologii Portal
 Star Trek Legacy
 SW: EaW: Forces of Corruption
 Tabula Rasa
 You Are Empty

UŻYTKI

3DMark 06 1.0.2
 HardwareOC Prey Benchmark
 Nvidia ForceWare 91.31



BAD DAY LA PL

Fragmenty recenzji:

W obrębie metropolii Los Angeles mają miejsce wszystkie możliwe kataklizmy – a w centrum wydarzeń znajduje się główny bohater, postać jak na gry komputerowe raczej wyjątkowa. Nazywa się Anthony i jest... melenem. Bezdolnym żulem, pijaczkiem, dziadem, któremu chciałoby się powiedzieć „spieprzaj, dziadu”. Na dodatek Anthony ma czarny kolor skóry, niechlujne ubranie i bałagan pod sufitem (...).

Twórcy Bad Day LA – a palce maczał w niej sam American McGee, jeden z bardziej enigmatycznych, a jednocześnie zwariowanych projektantów gier – postanowili zażartować sobie ze współczesnej Ameryki i panującej w niej ogólnonarodowej hysterii.

(...) Rozgrywka to głównie bieganie (w widoku TPP) po lokacjach wzorowanych na autentycznych miejscowościach Los Angeles, strzelanie z broni palnej do przeciwników i korzystanie z gaśnicy do tłumienia pożarów, ratowania płonących cywili i przyskania zombiaków (przywraca to im ich ludzką postać). Jeśli bohater gdzieś się zgubi, może spytać o kierunek dowolnego mieszkańca LA, jeśli w grze pojawia się jakiś nowy mecha-

UWAGA! GRA DLA OSÓB W WIEKU „16+”.

Zawiera przemoc i zachowania, które można uznać za naganne i zupełnie niewarte naśladowania. Zostaliście ostrzeżeni.

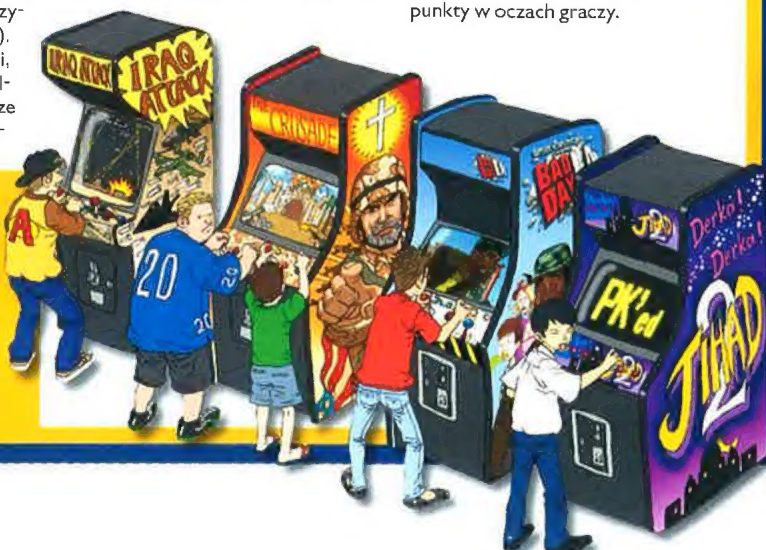


nizm rozgrywki, warto zasięgnąć języka u... wieściorek podsuwających najróżniejsze wskazówki (ta gra jest n-a-p-r-a-w-d-ę nietypowa).

(...) Bad Day LA to normalna gra – ani zła, ani też wybitna – która jednak

zasługuje na specjalną uwagę ze względu na humor, totalnie odjechaną tematykę i wyjątkową, prawdziwie oryginalną oprawę (...). Luźnym, pozbawionym jakichkolwiek tabu humorem i nietypowym klimatem na pewno zyska dodatkowe punkty w oczach graczy.

GATUNEK: AKCJA
 WYMAGANIA: WIN 98/2K/ME/XP
 PROCESOR 1,4 GHZ, 256 MB RAM,
 GRAFIKA 32 MB
 AUTOR: HUT
 RECENZJA W CDA: 08/06
 OCENA W CDA: 7+
 ŚREDNIA OCEN W NECIE: BRAK
 INNYCH RECENZJI I OCEN (HE, HE,
 RZĄDZIMY:))



PEŁNA
WERSJA

STREET RACING SYNDICATE

Fragmety recenzji:

Na pierwszy rzut oka SRS wygląda jak klon Need for Speed: Underground. Na drugi – no nie, to jednak coś lepszego, powiedzmy – klon „dwójki”. A na trzeci... (...). Jakiś wielki bonzo daje nam swoją brykę, a my z jej pomocą musimy zająć jak najlepsze miejsce w jednym krótkim wyścigu. Jedyne, co nieco odstaje, to azjatyckie rysy tego bossa i dziwne mangowe winyle na wozach, ale to w końcu gra z Kraju Kwitnącej Wiśni. (...) Jeśli graliście w Undergrounda, poczujecie się jak w domu. Klawisze te same, wozy zachowują się dość podobnie. (...) Poza tuningiem mechanicznym dostępny jest także optyczny.

Gdy wóz już mamy, pora wyruszyć nim na ulice, by zacząć zdobywać kasę, sławę i panienki. (...) Poza kasą w każdym wyścigu zdobywamy także punkty respektu. (...) W przeciwieństwie do Undergroundów, w SRS wóz ulega uszkodzeniom!

(...) Multi też oczywiście jest – zarówno w sieci lokalnej, przez Internet, jak i na jednym kompie, a wśród dostępnych trybów dostępne są – prócz wyścigów normalnych i drużynowych (dla maksymalnie czterech graczy) – także wyścigi o „różowe slipy”, czyli ni mniej, ni więcej jak o wóz, którym będziemy jechali! Jeśli przegramy lub wycofamy się z wyścigu... bye, babe, bo nasze cztery kółka właśnie przestały być nasze!

(...) Jeśli komuś Need for Speed Underground się znudził bądź też po prostu szuka dość prostej miejskiej samochodówki, SRS na pewno do gustu mu przypadnie. Graficznie prezentuje się OK (w dodatku jeździ się tu także w dzień), muzycznie klimat trzyma, części i wozów też trochę jest, a do tego mamy jeszcze trzy miasta (...), możliwość ich zwiedzania jak w NFSU2 i uciekania policji jak w Hot Pursuit 2... Na dokładkę dostajemy zaś jeszcze całkiem interesującą możliwość oglądania tańczących panienek (choć trzeba przyznać, że jakość filmików mogłaby być nieco lepsza)...

Choć Street Racing Syndicate żadnym przełomem ni kamieniem milowym nie jest, gra się w niego bardzo przyjemnie.

CD ROM
GATUNEK: SAMOCHODÓWKA
WYMAGANIA: WIN 2K, XP
PROCESSOR: 1 GHZ, 256 MB RAM,
GRAFIKA: 32 MB
AUTOR RECENZJI: ALLOR
RECENZJA W CDA: 06/05
OCENA: 7
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 60%



NOWE!

Brando®

picante



SŁODYCZ, CO ROZPALA



Redakcja informuje, że

• DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005, ARCA_Vir z bazą danych z dn. 21.07.2006. • Wszystkie demo, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/demo.



Fragmety recenzji:

Combat Wings to sequel World War II: Pacific Heroes. Podobnie jak poprzednika, tak i akcja Combat Wings rozgrywa się podczas zmagania amerykańsko-japońskich na Pacyfiku. Autorzy jednak, wbrew kanonom, oszczędzili nam kolejnego Pearl Harbor i tym razem kampanię zaczynamy w połowie 1942 roku. W trybie kampanii, rzecz jasna, bronimy kraju z gwiazdzystym sztandarem, a w trybie lotu swobodnego możemy również pilotować japońskie maszyny (co w sumie daje nam dwadzieścia grywalnych latadeł), jak chociażby myśliwiec Zeke.

Jak przystało na strzelankę, nie ma tu miejsca na realizm. Misje zatem zostały zbudowane w dowolnych konfiguracjach. W jednej z nich siedzimy za sterami myśliwskiego Wildcata, ostaniąc bombowce, w drugiej prujemy z ciasnej gondoli strzeleckiej Latającej Fortecy do atakujących nas Zero, w kolejnej torpedujemy lotniskowiec japoński, siedząc za sterami Dauntlessa. Nudzić się nie mamy prawa, bo oszczędzono nam nieciekawych dolotów i lądowań, a sytuacja zmienia się jak w kalejdoskopie.

(...) Nie ma problemów ze sterowaniem, z przeciążeniami, z zatarciem się silnika i innymi tego rodzaju problemami występującymi w symulatorach. Gracz może się skoncentrować na strzelaniu (...).

Miło jest pograć w polską grę, która jest lepsza od konkurencji – a właśnie taka jest Combat Wings. Mimo infantylnego tytułu jest to bodaj najbardziej udane pod wieloma względami latadefko zręcznościowe.



DVD

GATUNEK: STRZELANKA
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR
800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB
AUTOR RECENZJI: ELD
RECENZJA W CDA: 03/06
OCENA: 7+
ŚREDNIA OCEN W NECIE: BRAK DANYCH

Alien Shooter 2



Sequel amatorskiego cyberdiabła, które, jeśli mnie pamięć nie myli, gościło w ubiegłym roku na naszych płytach. W demie „dwójki” 8 pierwszych minut kampanii, dwie plansze w trybie survival i... wszystko, co stanowiło o sukcesie Alien Shootera – czyli radosna bezmyślna zabawa w redekowanie wystroju high-tech na high-gore.

DVD

WYMAGANIA: WINDOWS 98/ME/2K/XP, PROCESOR 1.7 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 325 MB NA HDD

Aveyond



Wersja demonstracyjna starszokolnego japońskiego role-playing w stylu wczesnego NES-a. W pełnej wersji, zdaniem twórców, czeka nas przynajmniej 50 godzin zabawy, ok. 60 questów i ponad 100 map. Naturalnie wersja, którą znajdziecie na płycie, pozwala jedynie na... 10 godzin zabawy. Jeśli więc działają na was takie cute kawaii gierki – warto.

DVD

WYMAGANIA: WINDOWS 98/ME/XP, PROCESOR 300 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 16 MB, 29 MB NA HDD

Barrow Hill



...Psst! Słyszeliście? To echo lat 80. ubiegłego stulecia. Słabe, ale nie tak słabe jak Barrow Hill – gra, która jako żywo przypomina gry na Commodore 64. Innymi słowy: testować na własną odpowiedzialność ze świadomością, że 1) nie ma strachu, to nie Silent Hill, 2) demo można ukończyć w 2 minuty, 3) Escape kończy grę bez ostrzeżenia. Recenzja w numerze.

DVD

WYMAGANIA: WINDOWS XP, PROCESOR 450 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 125 MB NA HDD

Call of Juarez PL

Czasy pobłażania się skończyły. Każdy ma szansę samodzielnie przekonać się, jak dobre (lub jak złe) jest najnowsze dzieło wrocławskiego Techlandu. Nim odpowiemy sobie na to pytanie, warto rozważyć, ile lat musimy czekać na rzetelnego westernowego FPS-a, a następnie rzucić okiem na MINIMALNE wymagania systemowe... Recenzja za miesiąc.

DVD

WYMAGANIA: WINDOWS 2K/XP, PROCESOR 2.2 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 MB (SHADERY 2.0), 584 MB NA HDD



Ocena: 93% Gametankings

Ocena: 5/6 Click



"Prey wart jest każdego dnia z 10 lat spędzonych w oczekiwaniu na ten tytuł"

"Prey dostarcza mi znacznie więcej radości, niż Doom 3 i Half-Life 2"

Obcy wywrócili świat Tommy'ego do góry nogami.

Nadszedł czas, aby im się zrewanżować.

PREY

„Prey prezentuje się nadzwyczajnie.”

OCENA: 9/10 CD Action

„Prey zaskakuje, miażdży i wywraca gatunek do góry nogami. Bezapelacyjnie, główny kandydat do tytułu najlepszej strzelaniny roku. Takiej jazdy jeszcze nie było.”

OCENA: 9/10 GRY-ONLINE.PL

Już w sklepach!



© 2006 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Games, the 2K logo, Venom Games, the Venom Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. © 2006 3D Realms Entertainment. All rights reserved. The Prey name and logo, 3D Realms Entertainment and the 3D Realms logo are trademarks of Apogee Software, Ltd. Developed by Human Head Studios, Inc. Human Head Studios logo are trademarks of Human Head Studios, Inc. Copyright 2005. ATI Technologies Inc. ATI and the ATI logo are registered trademarks and/or trademarks of ATI Technologies, Inc. All rights reserved. All other marks and trademarks are the property of their respective owners.

Micro Machines V4

Najsłynniejsze mikrosamochodziki świata, grafika RenderWare, fizyka Havok i Codemasters (Colin, ToCA) do poskładania tego do kupy. Innymi słowy: przedsięwzięcie skazane na sukces! Jest zaś... sami sprawdźcie. W demie trzy trasy: kuchnia, kurnik, dach w trybie practice dla jednego lub dwóch graczy. Recenzja w numerze.



DVD

WYMAGANIA: WINDOWS 2K/XP, PROCESOR 800 MHz,
128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 279 MB NA HDD

Two Worlds Pinball

Bez obaw. Two Worlds Pinball nie jest wszysekim tym, co w wyniku jakiejś całkowitej katastrofy pozostało z Two Worlds – bardzo, bardzo obiecującej role-playing tworzonej przez krakowskie studio Reality Pump. To po prostu jeden tematyczny stoł z Dream Pinball 3D, ale i tak jako znakomita reklamówka Two Worlds.

DVD

WYMAGANIA: WINDOWS XP, PROCESOR 500 MHz, 256 MB RAM,
GRAFIKA 64 MB (SHADERY 1.1), 234 MB NA HDD



JetJumper v.1

Nieformalny remake... to jest, ułóżmy, powiedzcie, gra inspirowana legendarnym Trailblazerem z elementami Sky Roads. Różnica polega na tym, że tym razem zaliczamy tor przeszkód, nie statkiem, a... tytułowym skoczkiem. Ograniczenia wersji demo: łącznie 60 minut gry. Cena pełnej wersji – nieskrępowane 20 dolarów.

DVD

WYMAGANIA: WINDOWS 95/98/ME/2K/XP,
PROCESOR 700 MHz, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 10 MB NA HDD

Darkstar One

Prawie jak Elite. Prawie robi... nie tak wielką różnicę. Podobnie jak w tej legendarnej i kultowej, wszechświat (300 układów) stoi przed nami otworem. I tylko od nas samych zależy, jak wykorzystamy zaferowany nam superstatek kosmiczny. W demie ograniczeni jesteśmy do dwóch sektorów przestrzeni, ale bez limitu czasowego. Recenzja w numerze.



DVD

WYMAGANIA: WINDOWS 2K/XP, PROCESOR 1,6 GHz, 512 MB RAM,
GRAFIKA 128 MB RAM (SHADERY 1.1), 988 MB NA HDD

Settlers II 10th Anniversary

Kto by pomyślał, że od premiery pierwszych Settlers upłynęło już 13 lat, a „dwójka” – przez wielu uznawana za najlepszą w całej serii – jest z nami już pełne 10. W wersji demonstracyjnej jej remake'u jedna nacja – Rzymianie, którzy przez 90 minut realizować będą swój potencjał w tutorialu i na jednej mapie.

DVD

WYMAGANIA: WINDOWS XP, PROCESOR 1,4 GHz, 512 MB RAM,
GRAFIKA 64 MB, 210 MB NA HDD



Frater

Demo Fratera – kolejnej gry twórców Space Hacka. W tym swoistym Diablo made in Poland jedna postać – Tong Wong, i lokacja startowa – Kamieniec wypełniony żywymi trupami. Przyznam też, że o ile pierwsze wrażenie było... mieszane... to po kilku chwilach niezbędnych, by nauczyć się interfejsu, było już całkiem dobrze.

DVD

WYMAGANIA: WINDOWS 98/ME/2K/XP,
PROCESOR 1,4 GHz, 256 MB RAM,
GRAFIKA 64 MB, 243 MB NA HDD

Reklamacje płyt CD – DVD

Zanim wysłesz płytkę

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa”. A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutów!)

3. Najlepiej zanim wysłesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203

Tomasz Matusik

e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwoniłś – pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. – ale nie musimy.

b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd, niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina – nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

Loco Mania

Ulubiona zabawa chłopców wszystkich przedziałów wiekowych. Nie, nie to. Mam na myśli kolejki elektryczne. Loco Mania zaś, pod płaszczykiem gry logicznej, pozwala się bawić całymi makietami! W demie jeden tryb rozgrywki – time attack – i... najgorsze zachowanie kamer od czasów Angel of Darkness. Recenzja w numerze.

DVD

WYMAGANIA: WINDOWS 98/ME/2K/XP,
PROCESOR 1 GHz, 256 MB RAM,
GRAFIKA 32 MB, 383 MB NA HDD



Master of Defence

Proste to nie to samo, co prostactwo. Dobrym przykładem Master of Defence jest gra niemal logiczna, w której wcielamy się w... budowniczego wież. To jednak jak się okazuje, ma kluczowe znaczenie dla atakowanego przez potwory królestwa. Reszta to szachy – łatwa, by się okazać trudna, by zwyciężać.

DVD

WYMAGANIA: WINDOWS 2K/XP, PROCESOR 800 MHz, 256 MB RAM,
GRAFIKA 32 MB, 74 MB NA HDD

KLASYCZNA EGZEKUCJA

JUŻ WKRÓTCE

HITMAN

KRWAWA  FORSA

www.hitman.cenega.pl

www.hitman.com

Ocena: 9/10
„Najnowsza odsłona
Hitmana jest warta
każdego pieniądza.”



129.00
PLN

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



PlayStation 2

PC DVD

in-teraction

eidos

2005 © InterActive A/S. Hitman: Blood Money i Hitman są znakami towarowymi SGI Entertainment Group. Logo i nazwa PlayStation są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wydawca gry w Polsce: Cenega Polska Sp. z o.o.
*/ dotyczy wersji gry na platformę PC.

CRYSIS
ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
KANE & LYNCH: DEAD MEN
LOKI
SILVERFALL

09/2006

AMD kupuje ATI!

Z ostatniej chwili: AMD kupuje ATI! Wartość transakcji to około 5,4 MILIARDA dolarów w gotówce i udziałach. Co dla graczy oznacza połączenie sił drugiego na rynku producenta procesorów z drugim na rynku producentem kart graficznych? Co na to Nvidia? Przekonamy się zapewne już wkrótce!

www.amd.com/company/info/about/amd-ad.html

Loki w listopadzie

Złe wieści dla tych wszystkich, którzy rozczarowani nieco poziomem Titan Questu zwrócili swe nadzieje na Loki obiecujący projekt francuskiego studia Cyanide. Złe zaś dlatego, że – jak informuje strona oficjalna tego hack'n'slasha – jego premiera ulegnie opóźnieniu i zamiast do września zmuszeni będziemy czekać do listopada...



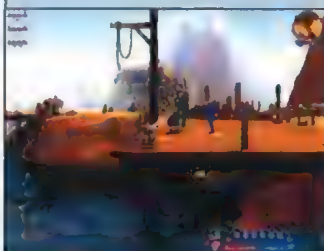
SHORTY

Kane & Lynch: Dead Men

Informacja z ostatniej chwili: znamy pierwsze szczegóły dotyczące kolejnej gry twórców Hitmana i Freedom Fighters! Nowy projekt duńskiego IO Interactive to Kane & Lynch: Dead Men, gra akcji w perspektywie trzeciej osoby czy też raczej, dzięki pełnemu trybowi współpracy – osób trzech. Niestety, nic więcej ponad informację, że Martwi Ludzie nawiedzą Xboxa 360 oraz PC – w momencie składania pisma nie wiemy.

Silverfall w październiku

Specjalnie dla tych spośród was, których zainteresowały dotychczasowe doniesienia o Silverfall – role-playing lite ukraińskiego KievGames – garść dalszych informacji. Warto przede wszystkim wspomnieć, że bohater grać wywodzić się może



z czterech ras, ma ponad 130 zdolności i czarów, a nawet możliwość uwalniania bestii drzemiącej w jego wnętrzu! Równie interesujący jest system towarzyszy. W drużynie znaleźć się może co najwyżej dwóch (z ośmiu dostępnych w grze) z nich naraz, przy czym sposób ich traktowania przekłada się na ich lojalność, a co za tym idzie – skuteczność w walce! Możliwy ma być nawet, wzorem japońskich role-playing, romans pomiędzy nimi. Zdecydowanie największym atutem Silverfall jest jednak spora wolność przemieszczania się w fantastycznym świecie, który dzięki technice streamingu niemal pozbawiony jest ekranów 'loading'! Premiera Silverfall już w październiku.

3 dodatki z CDP

CD Projekt poinformował, że już wkrótce do sklepów trafią dodatki do kultowych gier

Enemy Territory: Quake Wars w 2007

Forwardzili się niesamowicie szybko do obozowania Enemy Territory: Quake Wars – następca i jednocześnie z niezaprzeczoną siłą person shooterów w historii gier komputerowych. Decyzję o przesunięciu daty jej premiery na 2007 jej twórcy – Splash Damage – oficjalnie nie chcą potwierdzać, jednakże podobnych decyzji podjęli już wcześniej idm oraz studio Quake Wars.

www.enemyterritory.com



Crysis – wymagania systemowe

Niezwykle rzadko informujemy w ramach tego działu o wymaganiach sprzętowych gier pozostających w produkcji. W tym jednak szczególnym przypadku po prostu nie mogliśmy nie zrobić inaczej. A to dlatego, że jak się okazuje, jego wymagania będą w stanie wywołać kryzys u większości z graczy. Najślabza – NAIŚLABSZA! – konfiguracja dla Crysis to Windows XP, procesor 3 GHz, 1 GB RAM, grafika GeForce 6600 GT/Radeon X800 GTO (SM 2.0), DX9. Zalecana to Windows Vista, procesor dwurdzeniowy Athlon X2/Pentium D, 1,5 GB RAM-u, grafika GeForce 7800GTX/Radeon X1800XT (SM 3.0), DX10. Wygląda na to, że nadchodzi nowe pokolenie gier PC, a nie jestem wcale pewien, czy jesteśmy na nie gotowi...



Paladyni w Hordzie, szamani w Sojuszu

Zdaje się, że Blizzard Entertainment dotarł właśnie do granic zdrowego rozsądku w swych poszukiwaniach złotego środka – idealnej równowagi stron w World of Warcraft. Pierwszym krokiem była zapowiedź właściwej Hordzie rasy elfów (Blood Elves), co zdaniem twórców – powinno w dodatku The Burning Crusade zrównoważyć w pewnej mierze dysproporcję ilościową graczy – draenei – dla Sojuszu. Stąd też być może pomysł, by wyeliminować ostatnią bodaj wyraźną różnicę pomiędzy nimi: zezwolić na to, by paladyni i szamani – kla-

sy unikatowe zarezerwowane odpowiednio dla Sojuszu oraz Hordy – stali się dostępni obu stronom konfliktu.

Innymi słowy, gracze tworzący w The Burning Crusade postacie należące do nowych ras będą mieć do wyboru klasy przyporządkowane dotąd odwiecznym wrogom – „złe” Krwawe Elfy staną się wojownikami Światła, „dobrzy” draenei zaś wcielą się w powiązanego dotąd ze „złą” Hordą szamana. Jak zawsze ten kij włożony w mrowisko społeczności fanów World of Warcraft ma dwa końce. Ostatecznie nie sposób się nie zgodzić, że możliwe będzie zrównoważenie potencjałów Sojuszu i Hordy zarówno w walkach PvR, jak i – zwłaszcza – rajdowym

PvE. Z drugiej strony – wszelkie próby stworzenia racjonalnego uzasadnienia dla „krwawych paladynów” są z góry skazane na niepowodzenie i wiarygodność dla fabularnego Azeroth właśnie ostatecznie wzięła w łeb. A, jest jeszcze jeden aspekt – już wkrótce Horda (brac redakcyjna od dobrego roku gra jako orkowie, nieumarli i taureni) zaroi się od młodziutych krwawych paladynów, nam zaś najpewniej skończy się miejsce w „ignore list”...



DODATEK DO GRY ROKU!



NOWE CYWILIZACJE: Sześć nowych cywilizacji, nowe cuda, budowle, państwa wasalne i unikalne jednostki wojskowe.

NOWI PRZYWÓDCY: Dziesięciu najsłynniejszych wodzów i przywódców narodów w historii świata.

NOWE SCENARIUSZE: Sześć nowych scenariuszy, przedstawiających dzieje Aleksandra Wielkiego, Czyngis-chana, powstanie Rzymu, podboje Wikingów i wiele więcej.



NOWA WIELKA POSTAĆ: Palatyn - wspaniały dowódca, który swymi zdolnościami może zmienić bieg historii.

WIELE WIĘCEJ: Nowe opcje rozwoju technologicznego oraz wszystkie uaktualnienia i patche.



www.civilization.com

Już wkrótce!



18 WHEELS OF STEEL: HAULIN'
AGE OF EMPIRES III: THE WAR CHIEFS
COLIN MCRAC: DIRT
FEAR: EXTRACTION POINT
GUILD WARS: NIGHTFALL

18 WHEELS OF STEEL: HAULIN'
AGE OF EMPIRES III: THE WAR CHIEFS
COLIN MCRAC: DIRT
FEAR: EXTRACTION POINT
GUILD WARS: NIGHTFALL

09/2006

Colin McRae: DIRT

Nie chce dać Codemasters odpoczynku Colinowi McRae. Na szczęście po czterech odsłonach rajdowej serii Colin McRae Rally zauważyło, że czas zmienić jej formułę (tym bardziej że „Latający Szkot” już nie lata w WRC) i spróbować nieco innych wyścigów – offroadowych DIRT. W nich, obok wyścigów z punktu do punktu (także drogowych), zyskamy szansę ścigania się po pustyniach (rajd Paryż-Dakar) czy nawet w sposób znany z RallySport: Challenge – w trybie Hill Climb. Naturalnie zmieni się również garaż – zamiast obecnych i historycznych samochodów WRC przyjdzie nam spróbować sił za kierownicą min. ciężarówek i potworów o mocy 850 koni mechanicznych!

Colin McRae stanie się DIRTY w 2007. Więcej o grze za miesiąc.

Sony i Unreal 3

Sony Online Entertainment dołączyło do powiększającej się z tygodnia na tydzień grupy developerów operujących na rozwijanej przez Epic Games technologii Unreal 3. Niestety, jak na tę chwilę wiadomo, że jedną z Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), przygotowywanych przez SOE, jest ta, która rozgrywać się będzie w świecie komiksów DC.

www.sony.com

Guild Wars: Nightfall

14 sierpnia premiera gry Guild Wars: Nightfall. W tym tytule gracze będą mogli cieszyć się nowymi postaciami, lokacjami i wydarzeniami. W grze pojawią się nowe umiejętności i przedmioty. W grze pojawią się nowe umiejętności i przedmioty. W grze pojawią się nowe umiejętności i przedmioty.

W grze pojawią się nowe umiejętności i przedmioty. W grze pojawią się nowe umiejętności i przedmioty. W grze pojawią się nowe umiejętności i przedmioty.

SHORTY



Age of Empires III, Warhammer 40,000: Dawn of War oraz FEAR! Dwa pierwsze: Age of Empires III: The WarChiefs oraz Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade, ukaza się we wrześniu w cenie 59,90 zł. Premiera trzeciego z nich FEAR: Extraction Point odbędzie się zaś 27 października. Jego cena ustalona została na 49,90 zł.

18 Wheels of Steel: Haulin'

Czeskie SCS Software ujawniło tytuł kolejnej gry swej osiemnastokolowej serii 18 Wheels of Steel. Ten – Haulin' – zdradza, że



nacisk znów położony zostanie po prostu na transport towarów, a nie, jak w poprzedniej części – średnio udanej Convoy – tworzenie łańcuchów z ciągników i naczep. Wyeliminowane zostaną także inne jej usterki i miejmy nadzieję – powróci funkcja zapisu stanu gry w jej dowolnym momencie...

Team Fortress 2!

A więc jednak – mylili się ci wszyscy, którzy zmęczeni wieloletnim oczekiwaniem na Team Fortress 2 uznali ją za „vaporware”. Mylili się, gdyż premiera sequela jednego z najlepszych teamowych first-person shooterów odbędzie się jeszcze w tym roku – równocześnie z premierą Half-Life 2: Episode Two, do której zostanie dołączona jako jej tryb multiplayer! Tym z was, którzy nie kojarzą tytułu, należy się wyjaśnienie, że mowa o grze, na której wzorowali się twórcy trybu multiplayer w Return to Castle Wolfenstein i Enemy Territory – sieciowym shooterze, w którym dwie grupy podzielonych na klasy graczy starło się sforsować umocnienia bazy przeciwnika i wynieść im flagę przy jednoczesnym zapobieganiu wyniesieniu własnej. Nic dziwnego, że wieść o jej wskrzeszeniu wywołała burzę. Ta jednak była niczym w porównaniu z trzęsieniem ziemi, jakie nastąpiło po ujaw-

SpellForce 2: Dragon Storm

Jak informuje JoWooD, już wkrótce, jeszcze tej zimy, dane nam będzie poznać ciąg dalszy historii SpellForce 2. Ta, ujęta w dodatku Dragon Storm, pozwoli zaś pójść tropem najbardziej fantastycznego ze wszystkich stworzeń fantasy – smoków!... Więcej na temat Dragon Storm w ramach SpellForce 2 – wkrótce.



Pro Evolution Soccer 6 PL!

Jak informuje duet CD Projekt-Konami, na okładce polskiego wydania gry Pro Evolution Soccer 6 znajdzie się Maciej Żurawski. Wizerunek napastnika drużyny Celtic Glasgow pojawi się obok zdjęcia Adriano, gwiazdy wszystkich wydań szóstego PES-a. Polski akcent na okładce to jednak tylko część



szeroko zakrojonego projektu spolszczenia, przygotowywanego przez Konami. W Pro Evolution Soccerze 6 pojawią się nie tylko polskie teksty, ale także profesjonalny polski komentarz. Głosów do niego użyży jeden z najbardziej znanych duetów komentatorskich: dziennikarz Polsatu Mateusz Borek i Roman Kołtoń, redaktor naczelny „Przeгляdu Sportowego”. Premiera Pro Evolution Soccer 6 PL – jeszcze przed Świętami.

www.konami.com

Neverwinter Nights 2

To niestety było do przewidzenia. Sam roznach Neverwinter Nights 2 – sequela jednej z najlepszych gier role-playing fantasy, jakie zaszczyliły swą obecnością świat PC – uniemożliwił planowe jej ukończenie. Na szczęście dla fanów opóźnienie nie jest duże – do października – a jej twórcy, duet

Obsidian-Atari, twierdzą, że zyskany czas spożytkują na ostateczne szlify trybu single (kampania liczyć sobie ma 60 godzin gry!) i multiplayer; tak by Neverwinter Nights 2 okazała się nie tylko dobra, ale wręcz lepsza niż oryginał.

www.atari.com/nwn2



ŻYJ BUDUJ PANUJ



Odkrywaj technologie i buduj cuda, takie jak Circus Maximus.



Przed 3D surowców do wydobycia i usług do świadczenia - nigdy się nie znudzisz!



Treningi gladiatorów i zwierząt do walki na arenie.



Nowa symulacja miasta - zjrzyj do środka budynków i zobacz, co dzieje się wewnątrz.



Zakładaj szlaki handlowe w imperium i eksportuj nadwyżki towarów.

CIVILIZATION ROME

www.civilization.com

Już wkrótce!

PC
CD
ROM

SENEGGA

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

FIRAXIS
GAMES

FIREFLY

2K

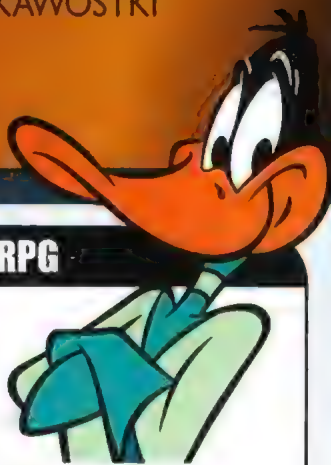
CARTOON NETWORK MMORPG
CLIVE BARKER'S JERICO
DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC
DRIVER

09/2006

Cartoon Network MMORPG

Coraz większa liczba developerów zauważa, że pieniądze leżą na uli... w Massively Multi-player Online Role-Playing Game (MMORPG). Większość z nich jednak na własne nieszczęście nie widzi, że te monstrualne zyski (patrz Blizzard i jego dziesiątki milionów dolarów co miesiąc!) istnieją tylko in potentia – że zawsze jest coś za coś. I zwykle boleśnie przekonują się, że sam pomysł „zgarnijmy je!” to jednak zbyt mało i że wymagana jest nie tylko genialna idea, ale także perfekcyjna jej realizacja. Do rzeczy jednak – debiutujące na rynku studio Grigon Entertainment ujawniło plany stworzenia i rozwijania gry MMORPG bazującej na „najbardziej wpływowych markach” świata Cartoon Network. Ma być ona skierowana do młodszych graczy i dawać im możliwość zamieszkania w rzeczywistości kreskówek, eksplozji i spadających kowadeł, czyli samej esencji popularnych serii znanych z CN. Premiera Cartoon Network MMORPG (tytuł roboczy) najwcześniej wiosną 2008.

www.cartoonnetwork.com



Driver z Atari do Ubi

Po nieudanej próbie przywrócenia dobrego imienia serii Driver, podjętej przez Atari przy okazji Parallel Lines, zdawać się mogło, że los serii jest przypieczętowany. Jest jednak, jak się okazuje, nadzieja na jej lepsze jutro. To dzięki odsprzedaży przez Atari praw do tytułu Driver znajdującemu się na fali Ubisoftowi. Interesująca i wielce wymowna jest przy tym kwota, jaką Ubi zapłaciło za tę świetną niegdyś markę – „zaś” 24 miliony dolarów, a więc dużo, dużo poniżej kosztów produkcji Drivera i Parallel Lines...

www.ubi.com

SHORTY

nieniu całkowitej zmiany klimatu gry, która nabrała charakteru No One Lives Forever wymieszanej z The Incredibles. Naturalnie o odpowiedź na pytanie, w jaki sposób niezwykle styl wpłynie na rozgrywkę, za-



czekamy do premiery Half-Life 2: Episode Two, która, jak twierdzą jej twórcy – Valve – odbyć się ma jeszcze w tym roku.

Arkane w Austin

Tekساس ma nadzwyczajny dar przyciągania developerów. Kolejne na długiej liście tego południowego stanu USA znalazło się nowe biuro Arkane Studios – autorów Arx Fatalis i Dark Messiah of Might & Magic. I nie byłoby w tym dla nas, graczy, niczego szczególnego, gdyby nie słowa twórcy i właściciela Arkane Raphaella Colantonio, który zdradził, że pierwszym zadaniem Arkane Austin będą prace rozwojowe Mrocznego Zbawcy Might & Magic.



Clive Barker's Jericho

Wygląda na to, że nasze narzekania na brak rzetelnych interaktywnych horrorów dotarły wreszcie do uszu jednego z mistrzów gatunku – samego Clive'a Barkera. Efektem Clive Barker's Jericho – thriller tworzony przy jego czynnym udziale przez Codemasters z myślą o konsolach nowej generacji, ale także PC. Informacje na temat fabuły są ujawniane nadzwyczaj niechętnie. Pewne jest w zasadzie tylko to, że akcja Jericho rozgrywa się w pewnym starożytnym mieście w Afryce Północnej, które – o czym nie wiadzą przekraczający jego mury – jest prawdziwym labiryntem czasoprzestrzennym i którego kolejne dna – warstwa czasowa po warstwie, od czasów współczesnych po prehistorię – dane nam będzie poznać podczas gry. Jakby zaś tego było mało – obszar wewnątrz murów miejskich stanowi arenę odwiecznej walki Dobra ze Złem, to zaś znaczy, że na swej drodze przez czas napotkamy przedstawicieli obydwu tych grup... Premiera Clive Barker's Jericho planowana jest na 2007. Więcej o grze już w następnym numerze.

www.codemasters.com

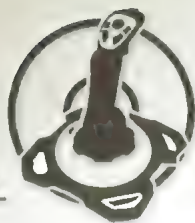
GC 2006 - I WSZYSTKO GAA!



GAMES CONVENTION TO W TEJ CHWILI NAJWIĘKSZE TARGI NA NASZYM KONTYNENCIE, NA KTÓRE TWÓRCY GIER ZWRACAJĄ DUŻĄ UWAGĘ. W TYM ROKU NA GC 2006 BĘDĄ MIAŁY MIEJSCE ŚWIATOWE PREMIERY DWÓCH KONSOLI NOWEJ GENERACJI, A TAKŻE WIELU TYTUŁÓW – PRZYGOTUJcie SIĘ NA GOTHIC 3! ZAPRASZAMY NA OBSZERNE RELACJE Z GAMES CONVENTION. JUŻ WE WRZEŚNIU. TYLKO NA KANAŁE HYPER.

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY NA PLATFORMIE **CYFRA+** I W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH.

HYPER



NOWOŚĆ

NA RYNKU GIER

KOLEKCJA KLASYKI

4 NOWE KULTOWE GRY JUŻ W SPRZEDAŻY!



SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW™

PO RAZ PIERWSZY **PO POLSKU!**



MICROSOFT® COMBAT
FLIGHT SIMULATOR 2

AGE OF EMPIRES ZŁOTA EDYCJA:
AGE OF EMPIRES I
AGE OF EMPIRES I: RISE OF ROME

LOCK ON™:
MODERN AIR COMBAT



KUPLIJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



www.kolekcjaklasyki.pl

WSTĄP DO KLUBU GRACZA CENEGA **WWW.CENEGA.PL/KLUB**
I KORZYSTAJ Z REWELACYJNYCH MOŻLIWOŚCI OFEROWANYCH PRZEZ:



CREATIVE

NEC



ROZER

telepizza



RMF MAXXX

GRY OnLine
www.gry-online.pl



Za Elektronikami można nie przepadać, można im wytykać błędy i uproszczenia wymuszone przez masowego klienta, ale można być także pewnym, że co roku wypuszczą nową – i zazwyczaj lepszą – wersję swoich sztandarowych tytułów. Od pewnego czasu zalicza się do nich także seria Need for Speed, której najnowsza odsłona nosi podtytuł Carbon i zapowiada się...



NEED FOR SPEED CARBON



Zapowiada się naprawdę interesująco. Ulepszony engine graficzny, nowe i odmłodzone tryby wyścigów, nowe podejście do tuningu optycznego – zmian jest sporo. Nie zarykowałbym twierdzenia, że będzie to rewolucja, ale postęp jest, i to znaczący. Taki przynajmniej obraz rysuje się po prezentacji dla prasy, w której braliśmy udział w Pradze.

Powrót do miasta

Oficjalnie rzecz biorąc, **Carbon** zapoczątkowuje zupełnie nowe wcielenie NFS-ów, które z Undergroundami, Most Wantedami czy Hot Pursuitsami nie ma nic wspólnego. W praktyce to niezupełnie tak i nie chodzi jedynie o podobne tryby ścigania się czy motyw miasta. Do poprzedniej części nawiązuje również fabuła, zgodnie z którą nasz bohater wraca właśnie do swojego miasta i jest „miło” („idź sobie!”) witany przez jednego z bossów. Naszym celem będzie oczywiście dotarcie na szczyt i udowodnienie

gościom, że to oni mogą sobie iść, bo oto w mieście pojawił się nowy boss.

Trzy obozy

Zmiany w gameplayu są jednak całkiem spore, a jedną z większych jest konieczność opowiedzenia się już na starcie za jednym z trzech obozów (reprezentujących przy okazji trzy najważniejsze obszary street racingu na świecie). Pierwszy z nich to fani amerykańskiej myśli technicznej w najczystszej postaci, czyli **muscle carów**. Drugi obóz tworzą zwolennicy importowanych z Kraju Kwitnącej Wiśni „japończyków”, a trzeci – kochający się w egzotycznych europejskich pięknościach. **Raz wybranego obozu nie można będzie w trakcie gry zmienić**, warto się więc wcześniej dobrze zastanowić, tym bardziej że część opcji tuningowych zależeć będzie dość mocno od dokonanego na początku wyboru.

Spokojnie, na szczęście wcale nie chodzi o faworyzowanie jednej ze stajni! Jest to całkiem sensowna decyzja, bo przecież inaczej tuninguje się mustanga, inaczej supę, a jeszcze inaczej astona – i właśnie temu ma to rozdzielanie służyć.

Załoga 6

Jedną z największych rewolucji jest jednak wprowadzenie teamu. Jego członków będziesz sam rekrutował i to nie tylko na podstawie wyglądu, ale – przede wszystkim – ze względu na ich umiejętności. Nie należy się wprowadzić obawiać, że ze ścigalki zrobiono rasowego RPG-a, ale odpowiednia kombinacja skilli będzie w naszej ekipie bardzo pożyteczna. Dzielią się one na dwie kategorie po trzy w każdej. Te należące do pierwszej wykorzystuje się jedynie w trakcie wyścigów, w podobny sposób jak Nitro w poprzednich NFS-ach: aktywuje się je za pomocą klawisza, po czym trzeba odczekać trochę czasu, zanim się zregenerują.

Drugą kategorię stanowią umiejętności przydatne poza wyścigami. Dzięki nim będzie nam

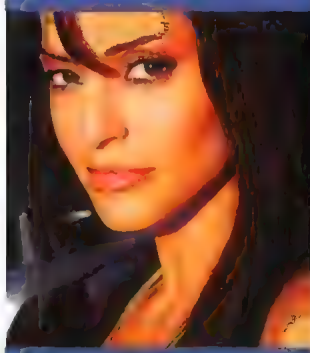
Wyścig Aleją Sierżantów.



Nowa dziewczyna

Po Brooke Burke z drugiego Undergrunda (pojawiała się w nim gościnnie również Kelly Brook) i Josie Maran z Most Wanted było niemal pewne, że w Carbonie pojawi się nowa dziewczyna. I że będzie to ktoś odpowiednio gorący. Wybór Elektroników padł na kanadyjską aktorkę Emmanuelle Vaugier (ważniejsze filmy to m.in. „Piła 2”, „Wakacje Waltera” oraz „40 dni i 40 nocy”). Urodziła się 23 czerwca 1976 roku w Vancouver, uczęszczała do katolickiej szkoły, płynnie zna – poza angielskim – język francuski, ma 1,65 metra wzrostu i co najważniejsze – została wybrana w tegorocznym zestawieniu Maxima jedną ze 100 najbardziej seksownych kobiet na świecie.

Co ciekawe, według zapowiedzi Emmanuelle będzie twoją eks. Hmm...



Czarne na czerwonym jedzie po zielonym.



łatwiej dogadać się z policją, zyskamy dostęp do bardziej egzotycznych części czy wreszcie dostaniemy je taniej. Zapowiada się więc całkiem interesująco, choć niestety tego fragmentu gry jeszcze w akcji nie pokazano.

Walka o panowanie

OK, mamy już wóz i ekipę (jej liczebność będzie zależała od postępów w grze, więc może się zdarzyć, że na samym początku będziemy walczyć solo). Co dalej? Naszym celem jest dotarcie na szczyt, a droga do niego będzie długa i niebezpieczna. Chodzi zresztą nie o jakąś tam listę, a kontrolę nad miastem podzielonym na terytoria różnych grup. Aby zająć obszar, musimy wygrać odpowiednią liczbę miejskich wyścigów z pomniejszych zawodnikami. Gdy spuścimy im manto, zostaniemy wyzwani przez bossa danego gangu na pojedynek w kanionach otaczających miasto. Jeśli go pokonamy, terytorium jest nasze. Na samym szczycie tej drabiny społecznej znajduje się superboss, którego będziemy musieli pokonać na finałowej trasie w kanionie Carbon, od którego wzięła się zresztą nazwa gry. (Żeby nie było – Carbon to również potoczna nazwa włókien węglowych powszechnie wykorzystywanych w tuningu, „co się całkiem dobrze składa”, jak to powiedział gośćci prowadzący prezentację

– a fuchę tę dostał nie byle kto, bo Steve Anthony, główny producent gry.)

Ruch uliczny

Zanim jednak przejdziemy do kanionów, jeszcze słówko o mieście. Tym razem motywem przewodnim jest zachodnie wybrzeże USA – będą więc dzielnice przypominające Los Angeles czy Vegas. Całość żyć ma podobnie jak w poprzednich częściach, z innymi uczestnikami ruchu drogowego trzeba się więc będzie liczyć także w trakcie niektórych wyścigów rozgrywanych na ulicach. Postronni kierowcy nie pojawią się – rzecz jasna – w trakcie zmagania na zamkniętym torze oraz w czasie pojedynków w kanionach. O ile puste tory to wybór oczywisty, z wycofania ruchu drogowego z kanionów twórcy musieli się już wytłumaczyć. I zrobili to w najprostszy możliwy sposób – otóż w trakcie testów wyszło na jaw, że wąskie, pełne zakrętów

POPROWADŹ
SWOJĄ CYWILIZACJĘ
NA PODBÓJ GALAKTYKI!

GALACTIC CIVILIZATIONS II

WŁADCY STRACHU



„Tylko Cywilizacja IV potrafi tak uzależnić i zagnać inną grę na całym bożym świecie.”

Wirtualna Polska
Ocena: 80%

Już w sklepach!



www.galaxy2.com

www.paradoxplaza.com



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

79,90
PLN



Galactic Civilizations II Copyright 2005/2006 Stardock Corporation. Related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Stardock Corporation unless otherwise noted. All Rights Reserved. Published under license by Paradox Interactive AB, authorized user.

Oficjalnie rzecz biorąc, Carbon
zapoczątkowuje zupełnie
nowe wcielenie NFS-ów.

Umiejętności twoich ludzi

W TRAKCIE WYŚCIGÓW

Scout

Wynajduje skróty i naprowadza na nie gracza za pomocą komunikatów radiowych.

Blocker

Po wezwaniu blokuje wybranego przeciwnika, wyłączając go z wyścigu

Drafter

Pojawia się przed graczem, który dzięki wykorzystaniu cienia aerodynamicznego może zwiększać prędkość.

POZA WYŚCIGAMI

Fixer

Dzięki chodom na policji obniża jej zainteresowanie naszym teamem.

Fabricator

Pomaga przy tuningu optycznym, tworząc między innymi nowe części.

Mechanic

Pomaga przy tuningu mechanicznym, czyli zwiększa osiągi naszego wozu.

Polerka szpachli w wersji dla twardzieli.

Jedną z największych rewolucji jest wprowadzenie teamu.

górskie drogi są już wystarczająco niebezpieczne bez niego. A fakt, że trzeba uważać nie tylko, by nie spaść w przepaść, ale dodatkowo, aby nie zderzyć się czołowo z jakimś niewinnym „nocnym markiem”, nie tyle zwiększa satysfakcję z wygranego pojedynku, co rodzi frustrację. No to go wycięto – a uzyskany efekt w pełni to odejście od „realizmu” usprawiedliwia.

Pojedynki w kanionach

OK, miasto mamy za sobą, pora na jedną z największych nowości, czyli pojedynki w kanionach (liczba mroga jest jak najbardziej na miejscu, bo kaniony będą trzy, po kilka tras w każdym). I nie chodzi jedynie o lokalizację czy wygląd, bo tak prawdę powiedziawszy, coś podobnego było nawet w ostatnim Undergroundzie. Znacznie ważniejsze są zasady, jakim taki pojedynek podlega, bo czegoś takiego jeszcze w NFS-ach nie było.

Składa się on z dwóch rund rozgrywanych na punkty. W pierwszej startujemy za bossem i staramy się utrzymać jak najbliżej niego. Im jesteśmy bliżej, tym więcej punktów otrzymujemy; o odległościach i punktach jesteśmy

– rzecz jasna – na bieżąco informowani. Po dojechaniu do mety role się odwracają i tym razem to my jesteśmy z przodu. Przeciwnik jednak nie zdobywa własnych punktów, a odbiera nam nasze – tym szybciej, im jest bliżej. Dzięki temu prostemu zabiegowi nie musimy niczego oceniać czy porównywać. Jeśli na koniec drugiego wyścigu będziemy jeszcze mieli jakieś punkty – wygraliśmy, jeśli punkty zejść poniżej zera, wygrał przeciwnik.

Fairplay i nagła śmierć

Ale to jeszcze nie wszystko. Żeby wymusić trochę realizmu – za każde puknięcie przeciwnika tracimy punkty, więc o przepychaniu się lepiej zapomnieć. W pokazywanej obecnie wersji oznaczało to za każdym razem stratę 5000, a – dla porównania – za cały przejazd można ich było zdobyć około 100 000, z czego po drugiej rundzie zostawało jakieś 10 000. Wystarczyły więc tylko dwa puknięcia, by przegrać, co jest zresztą zabiegiem celowym, wprowadzonym po konsultacjach z rzeczywistymi street-racerami. Wyścig ma być bowiem emocjonujący, ale fair – nie bawimy się przecież w zabójców.

To nie jedyne „udziwnienia”, pojedynek może się bowiem skończyć także przed czasem – i to na dwa różne sposoby. W pierwszej fazie, gdy gonimy gościa, wystarczy go minąć i przez dziesięć sekund (czas ten może jeszcze ulec zmianie) utrzymać się na prowadzeniu, a sam się podda. W drugiej fazie, gdy sami uciekamy, możemy odstać pościg tak daleko, że również się podda. Oczywiście dokładnie w taki sam sposób możemy sami pojedynek przegrać, wystarczy więc kilka stuknięć w bandę (od czego tracimy prędkość), jakiś złe wzięty zakręt i game over.

A sposób drugi? Związany jest z kolejną nowością – dającymi się zniszczyć barierami drogowymi, za którymi – jak to w przypadku dróg biegnących po zboczach kanionów bywa – jest przepaść. Wystarczy zbyt szybko wejść w nieco słabiej chroniony zakręt, by przełamać bariery i wypaść z trasy. To także definitywnie kończy wyścig, bo połamani głosu nie mają.

Oba te rozwiązania sprawiają, że pojedynki w kanionie są (mielismy okazję wziąć w nich



udział, więc czas teraźniejszy jest w pełni zamierzony) bardzo emocjonujące. Pozostałe tryby (a w sumie tych będzie dziewięć, plus-minus jeden) to przy nich mały pikus, bo tutaj trzeba uważać do samego końca. Do samego końca można również mieć nadzieję na zwycięstwo, bo komputerowi przeciwnicy także nieomylni nie są i nawet ostro prowadząc, mogą błędy popełnić, co zresztą było dobrze widać już w obecnej wersji kodu.

Drift

W Carbonie powróci również jeden z najciekawszych trybów pierwszego Undergrounda – i to w wielkim stylu! Ulepszony model jazdy (tryb ten zawsze wykorzystywał inny, bardziej widowiskowy model fizyczny), dużo większy nacisk położony na prędkość i specjalne strefy bonusowe to najlepszy dowód na to, że roczny odpoczynek wyszedł driftowi na zdrowie. Mimo że zmiany trudno nazwać rewolucyjnymi, bo nadal chodzi o możliwie długą jazdę bokiem, w praktyce jest to w nowym NFS-ie znacznie ciekawsze.

Ot, choćby ten nacisk na prędkość – cały czas widzimy odpowiedni wskaźnik, a punktów dostajemy tym więcej, im szybciej się poruszamy. Ale to nie wszystko, bo punktację

modyfikują również położone po wewnętrznych i zewnętrznych częściach zakrętów strefy bonusowe. W końcu jechać środkiem każdy potrafi, ale daje to mniej punktów niż wymagające znacznie wyższych umiejętności ślizganie się tuż przy bandach. Tym bardziej że – podobnie jak to miało miejsce w poprzednich częściach – puknięcie w bandę przerywa obecnie wykonywanego kombosa.

Ostatnią różnicą jest podział torów na odcinki z zakrętami oraz proste pomagające nabierać prędkość. Niby nic specjalnego, ale w praktyce sprawdzało się to bardzo dobrze. Tym bardziej że proste ograniczone są punktami kontrolnymi – ich przekroczenie automatycznie kończy wykonywaną ewolucję, nie ma więc pokusy, by wykorzystać je do podbicia wyniku. Nowy kombos liczy się zaś dopiero od następnego punktu kontrolnego, co pozwala odpocząć przed kolejnym driftem.

Gorąca przygoda na Karaibach

AGE OF PIRATES

OPOWIEŚCI Z KARAIBÓW

- Wszystko czego spodziewałeś się po pirackim połączeniu gry RPG i taktycznej bitwy morskiej!
- Zatapianie statków, eskortowanie ważnych person, plądrowanie dożytku, handel, zarządzanie flotą i wiele więcej!
- Niezwykle w grach tego typu grafika i swoboda ruchu, zarówno na wodzie, jak i na lądzie oraz tryb gry dla wielu graczy!
- Walcz przy pomocy dział i zatapiaj wrogie statki lub dokonaj wymiany zdań bezpośrednio z przeciwnikiem przy pomocy broni białej!
- profesjonalna polska wersja z napisami w rewolucyjnej cenie **29,90 PLN** już w sklepach!



www.ageofpirates.cenega.pl

„W końcu prawdziwa kontynuacja kultowych Sea Dogs!
Ahoj Port Royale, witaj Tortugo, bądź pozdrowiona czarna bandero!”

Ocena: 90%



Już w sklepach!



KUPIJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



A gdzie drag?

Po średnim przyjęciu jego ostatniej odsłony w Carbonie trybu drag w ogóle nie będzie. Nie jest to jednak pożegnanie definitywne – jest niemal pewne, że powróci w przyszłorocznym NFS-ie, jak to ma teraz miejsce w przypadku driftu.



ne z tymi wozami lepiej robiły, do wytworów amerykańskiej szkoły tworzenia samochodów sportowych nie podchodząc. Różnicę w stosunku do konkurencji z Azji i Europy widać było (w niepewnym zachowaniu się na trasie) na pierwszy rzut oka.

I jeszcze słówko o kamerze (co to ma wspólnego z fizyką? Ano, widok z kokpitu jednoznacznie kojarzy się z symulatorem...). Dostępne będą te same, co w poprzednich częściach, więc o widoku z wnętrza wozu zapomnijcie.

Policja

Wersja na jeden wyraz: będzie. Carbon to jednak – jak twierdzą twórcy – nie nowy Hot Pursuit czy Most Wanted, więc choć „niebiescy” w grze się pojawiają, to na nieco innych zasadach. Mniej będzie walki i przebijania się przez blokady, ich interwencje mają być bardziej realistyczne. A najważniejsze wyścigi, te rozgrywane w kanionach, mają się odbywać całkowicie bez ich obecności. W końcu dlatego prawdziwi street racery wyszli z miast – było w nich za gorąco, a tę zmianę nowy NFS ma w możliwie pełnym stopniu oddawać.

Odmienne podejście do kwestii policji sugeruje także jedna z umiejętności, jaką może mieć członek naszego teamu. Po co byłby w końcu ktoś potrafiący dogadać się z policją, gdyby chodziło jedynie o zwykłe pościgi?

Autosculpture

Ostatnia z dużych zmian to „rzeźba w aucie”. Jak można się domyślić, chodzi o nowe, rewolucyjne (a co, trochę marketingowego zachwyty nie zaszkodzi) podejście do tuningu optycznego. Na pierwszy rzut oka faktycznie wygląda to niesamowicie, bo nasz wózek podzielony jest na kilka standardowych kawałków (maska, progi, błotniki czy felgi), a te – na strefy. To właśnie one odpowiadają za tę rewolucję. Weźmy na przykład felgi. Dzięki strefom można płynnie (z zakresie 0-100%) zmieniać ich średnicę, głębokość, szerokość szprych i jeszcze kilka innych parametrów, dzięki którym da się samemu stworzyć kopię niemal każdej felgi dostępnej na rynku – i to bawiąc się suwakami! Pierwsze wrażenie jest niesamowite, bo w parę chwil można stworzyć coś naprawdę odjechanego.

Fakt, że potem przychodzi opamiętanie, bo podział na strefy jest sztywny, podobnie jak i zakres możliwych modyfikacji, ale i tak sprawia to dużą frajdę – nie powinno się też zbyt szybko znudzić. Wygląda bowiem na to, że zakres modyfikacji będzie ulegać powiększeniu wraz z postępami w grze,

a przynajmniej takie jest najprostsze wytłumaczenie, czemu w prezentowanej wersji zakres dostępnych zmian był mniejszy niż na filmikach promocyjnych. Takie podejście jest zresztą o tyle sensowne, że przecież w poprzednich NFS-ach dostęp do bardziej wymyślnych części też trzeba było najpierw wywalczyć.

Skoro już przy tuningu optycznym jesteśmy, dwa słowa o car-audio. Nie będzie. Zostaje tylko zewnętrzny tuning optyczny oraz tuning mechaniczny, o którym niestety bliższych informacji na chwilę obecną brak.

Fizyka

Nie ma się na szczęście czego obawiać – NFS nie stanie się nagle serią dla maniaków. Jednak engine odpowiedzialny za model jazdy ulegnie modyfikacjom, dzięki czemu różnice między różnymi typami wozów mają być całkiem spore. Posunięcie ze wszech miar godne pochwały, w końcu muscle cary z napędem na tylną oś i potężnym silnikiem muszą się zachowywać inaczej niż „japończyk” z napędem na wszystkie koła. I te różnice w prezentowanej wersji było czuć. Do tego stopnia, że osoby nieoswojo



Multi

Z informacji pewnych – będzie. Szczegóły jednak poznamy dopiero za jakiś miesiąc, co zresztą mocno sugeruje, że to właśnie w dostępnych trybach multi wersja PC będzie gorsza od konsolowej. Cóż, Xbox ma Live, Sony o możliwości sieciowych PS3 też trąbi na prawo i lewo, a na blaszakach takiej, jednej, wspólnej platformy niestety brakuje. A co gorsze, do czasu premiery Visty niewiele się w tej materii zmieni.

Samochód dla jednookiego pirata.

Wersja na PC nie będzie mityczna z tą na next-geny.

Next-gen a PC

I jeszcze słów kilka o engine'ie. Carbon to pierwszy NFS stworzony z myślą o nowej generacji konsol – X360 i nadchodzącej PS3. Ma to duże konsekwencje, jeśli chodzi o wygląd, bo wcześniejsze części tworzone były tak, by zadziałały na PS2, a ten spóźnił się już trochę lat (sześć...) na karku ma jego możliwości nikogo już obecnie nie szokują (dość powiedzieć, że dysponuje pamięcią RAM o wielkości 32 MB i „kartą graficzną” z 4 MB...). W trakcie prezentacji na wielkiej plaźmie wersji na X360 obraz faktycznie robił bardzo dobre wrażenie: płynny i z detalami, których oczekuje się raczej, po najlepszych grach na PC... Słowem, było na co popatrzeć. Wprawdzie (porównując do innych gier na PC) nie nazwałbym tego rewolucją, ale duży krok do przodu widać na pierwszy rzut oka.

Z tego należy się – rzecz jasna – cieszyć, choć skończy się to pewnie nie tylko ładniejszym wyglądem, ale również większymi wymaganiami sprzętowymi. Cóż, coś za coś.

Jest jednak także druga strona medalu, tzn. tworzenie Carbonu przede wszystkim z myślą o nowych konsolach. Otóż – co wiele osób pewnie zdziwi – wersja PC nie będzie tożsama z wersją next-gen... Różnice mają być niewielkie, bo z poważniejszych

rzeczy zabraknie tylko jednej (niestety nie zdążono jeszcze, jakiej), ale fakt, że oto z pierwszej ligi trafiliśmy co drugiej, jest nieco nieprzyjemny... No, niech będzie, że 1,5, bo posiadacze starych konsol będą mieli własną, jeszcze bardziej ograniczoną wersję (między innymi liczbą samochodów mogących naraz brać udział w wyścigu: cztery w porównaniu do ośmiu), ale co to za pocieszenie.

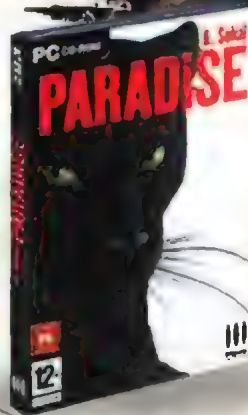
Czekanie na Carbon...

Premiera już niedługo, a wcześniej – informacje o trybach multi. Chociaż nawet bez nich nowy Need for Speed zapowiada się bardzo ciekawie. Wygląd, grywalność, oprawa muzyczna – wszystko to już teraz jest na bardzo wysokim poziomie. Fakt, że Test Drive Unlimited ma znacznie większy potencjał, ale lepszy Carbon na dysku niż informacje Atari o przełożeniu premiery na później... (CDA)

NAJNOWSZE DZIEŁO BENOIT SOKALA
TWÓRCY SYBERII I MENTORA
GIER PRZYGODOWYCH!

B. Sokal

PARADISE



„Gra prawie doskonała. Kandydatka do tytułu Przygodówki Roku 2006.”

Ocena: 9/10

PLAYERS

www.paradise-game.com



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



White Birds

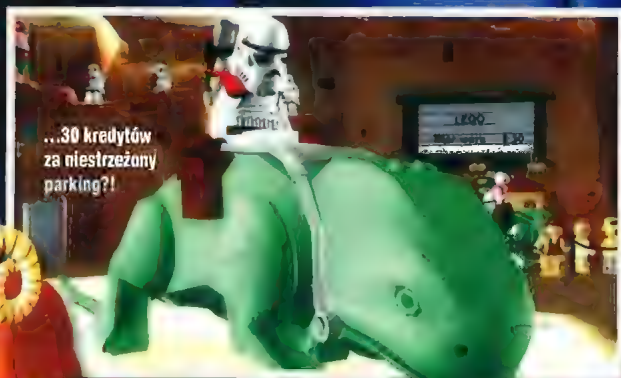
Już wkrótce!

© 2006 White Birds. All rights reserved.

PRODUCENT: LUCAS ARTS
 HTTP://LUCASARTS.COM/GAMES/LEGOSTARWARSII/
 DATA PREMIERY: WKROTCE

Będziemy się dobrze bawić!

PAPKIN | NOWE IMPERIUM POWRACA? NADZIEJA JEDI KONTRATAKUJE?



LEGO STAR WARS II

THE ORIGINAL TRILOGY

Na ten widok niejeden szturmowiec zrobił klocka.

Najpopularniejsze klocki świata i gwiazdne uniwersum, w którym żyć chciałby każdy fan science fiction. Z takiego związku mogło zrodzić się tylko wyjątkowo zdolne dziecko.*

LEGO Star Wars, prócz nośnej tematyki, zaoferowało spore pokłady dobrego humoru, sympatyczną oprawę i luźne podejście do tematu. Gracz, wraz z plastikowym Kono-bim, Padme i Anakinem (a także niemal pięćdziesiątką pozostałych herosów gwiazdnej trylogii), szatkował droidy z kunsztem godnym Sylwii Gruchały, unikał pułapek i stawiał przed innymi zaMOCowanymi klockami.

Za moich młodych lat...

The Original Trilogy korzysta ze starszej części filmowego dorobku Lucasa. I tak zamiast smażącego się w lawie Skywalkera pokierujemy posępnym Darthem „boa” Vaderem. Historia ma się opierać na wydarzeniach trylogii w podobny sposób, co część pierwsza, a więc z pewnością zwiedzimy filmowe miejsca i spotkamy masę postaci znanych z ekranów kin, choć na ucztę fabularną nie ma co liczyć. Trzeba jednak przy-

znać, że siła pierwszego LEGO Star Wars leżała w prostocie i lekkim podejściu do tematu. Tu powinno być podobnie.

Jak doskonale pamiętamy, kluczem do zaliczenia pierwszej części w stu procentach było wykorzystanie specjalnych zdolności dostępnych herosów. Programiści obiecują rozbudować paletę umiejętności ludzików tak, aby każdy dysponował kilkoma unikalnymi. I tak wściekły Palpatine uwolni z siebie wyładowania elektryczne, zaś Han zaskoczy wszystkich stricte zbójnickimi talentami. Skoro już o bohaterach mowa, to, podobnie jak w prequelu, otrzymamy około pięćdziesięciu grywalnych herosów. (Wytrwali zdołają też przenieść ludzi z nowej trylogii, co daje nam łącznie aż sto postaci.)

Nowością będzie tryb umożliwiający skonstruowanie (na pewnych zasadach, ale jednak) własnego bojownika, któremu nadamy unikalną twarz, strój i talenty. Wedle kalkulacji możliwy ma być aż milion kombinacji! Mała rzecz, a cieszy.

...Piękniejszym bywał świat...

Usprawnieniom ma ulec system kamer, które, delikatnie mówiąc, niekiedy dość solidnie rwały graczom po łapach. Ponieważ poziomy „jeżdżone” również cieszyły się niemałym powodzeniem, nacisk kładzie się na wehikuly. Tym razem jednak nie będzie wydzielenych etapów, w których korzystać będziemy z pojazdów. Możliwe stanie się za to przebycie za ich pomocą pewnych fragmentów poziomu, choć równie dobrą ideą jest rzucić elektronikę w diabły i pomazserować przed siebie.

Zachowane zostaną pewne mechanizmy, które fanom „jedynek” bardzo się spodobały. I tak ponownie będziemy kolekcjonować części statków, którymi nacieszymy oczy po strasznych wojazach, na naszej drodze znów czeka mnóstwo monet i znajdziek. Zabawa w trybie dla dwóch graczy nie powinna, ponownie, sprawiać żadnego problemu. Z kolei oprawa wizualna raczej nie ulegnie większym zmianom. Gra opiera się na tym samym silniku, co poprzedniczka, choć całości ma być nadany nieco nowszy szlif.

Szybka powtórka z trylogii to gra, która ma szansę na sukces. W myśl zasady „więcej, lepiej, ładniej”, poprawione zostanie wszystko to, na co narzekali gracze. Wprowadzono w życie również kilka całkiem nowych, ciekawych rozwiązań. LEGO Star Wars II to mrowany hit, przy którym będziemy się naprawdę dobrze bawić. (CDA)

*Złotliwi, a więc i my, mówią, że to jedyna udana gra osadzona w świecie Gwiazdnych Wojen – przyp. elda

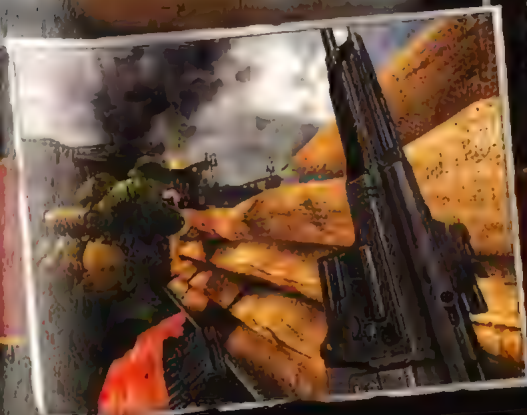
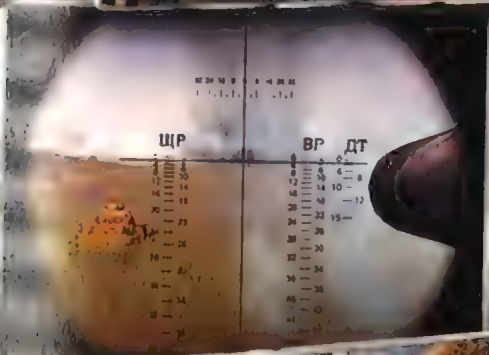


■ Nie szpanuj, koleś, to przecież zwykły składak.

STAŁA NOWA JAKOŚĆ WŚRÓD WIELOOSOBOWYCH STRZELANIN WOJENNYCH!

RED ORCHESTRA™

OSTFRONT 41-45



- weź udział w ogromnym konflikcie zbrojnym, który miał miejsce na Wschodnim Froncie II wojny światowej;
- opowiedz się za jedną z dwóch stron konfliktu – niemiecką lub radziecką;
- użyj jednej z dziesiątek broni z realistycznie odwzorowanego arsenału, wsiądź za kierownicę ciężarówek, jeepów lub pokieruj swoim własnym batalionem wzołgów;
- walczy w sieci z graczami z całego świata lub trenuj lokalnie na komputerze szlifując swoje umiejętności;
- profesjonalna polska wersja z napisami lub angielska do wyboru w rewolucyjnej cenie **29,90 PLN** już w lipcu!

„Wojna na całego. Światowy konflikt to nie strzelanie do tekturowych tarcz. Red Orchestra w końcu przelamuje utarte, nudne schematy!”

GameRanking – 90%

„Producenci Tripwire może czuć się dumni z Red Orchestra: OstFront '41-45, gry która kończy ze schematem płowych strzelanek i pokazuje, w co każdy prawdziwy miłośnik FPS powinien od teraz grać!?”

GameSpy – 80%

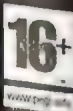
Oceny:

- IGN – 85%
- GameSpot – 79%
- PC Gamer UK – 83%
- Worth Playing – 86%

Już w sklepach!



<http://www.redorchestragame.com/>



Red Orchestra: OstFront 41-45 ©2006 Tripwire Interactive. Bold Games and the Bold Games logo are registered trademarks of Decipher, Inc. Unreal is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2006, Epic Games, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Co-published and distributed by 1C Company.

PRODUCENT: KAOS STUDIOX
WWW.FRONTLINESGAME.COM
DATA PREMIERY: KONIEC 2007

PIOTR DRZEWIECKI | NADCIAGA FRONT BURZOWY...

FRONTLINES

FUEL OF WAR

» Zlekceważyłeś znak drogowy, należy się mandat kumulacyjny!

W historii ludzkości wojny wybuchwały z różnych powodów, a jednym z najczęstszych była chęć zawiadnięcia surowcami. Mogło to być dostępowość do wody, złóż węgla czy soli albo też złota i kamieni szlachetnych. Ostatnio jednak coraz częściej wojna wiąże się z ropą naftową.

Według futurystycznych wizji twórców gry Frontlines: Fuel of War, w niedalekiej przyszłości w wyniku pogłębiającego się kryzysu paliwowego świat podzieli się na dwa wrogie bloki militarne. Pierwszym będzie Koalicja Zachodnia, która wyewoluowała z NATO, drugim – Sojusz Gwiazdy Czerwonej, czyli potężne, połączone armie Rosji i Chin. Ale jak wiadomo, nic nie trwa wiecznie, więc i w tym przypadku status quo przerywa wybuch paru głowic taktycznych na ropośnych terenach w okolicach Baku u wybrzeża Morza Kaspijskiego. Tak w 2024 roku rozpoczyna się trzecia wielka wojna.

Sam przeciw wszystkim?

W wersji single player przyjdzie nam się wcielić w szeregowego żołnierza, któregoś ze stron konfliktu i wraz ze swą drużyną wypełniać powierzone nam zadania. Nie będzie jednak ciągu misji, czy też liniowej fabuły – ma je zastąpić system frontowy. To my będziemy wybierać cel naszej kolejnej misji z kilku możliwych, zaś od powodze-

nia zależeć będzie przebieg linii frontu. Jak nie trudno się domyślić, gdy wygramy, przesunie się na naszą korzyść, a jak nie, wręcz przeciwnie. Ponadto każda misja mieć będzie jeden cel nadrzędny i kilka podrzędnych, kolejność ich zaliczania będzie zależeć od nas, jak zresztą i punkty, z którego startujemy. Ważne również, że w żadnej z misji nie będziemy sami – jesteśmy tylko żołnierzem jednej drużyny, zaś do boju idzie cała dywizja. Zawsze, wraz z paroma towarzyszami, będziemy tworzyli wzajemnie się uzupełniającą drużynę, w której tylko współpraca, a nie zabawa w Rambo, może przynieść oczekiwany sukces.

Nigdy tak samo?

Z drużyną wiążę się także pewien RPG-owy aspekt gry, gdyż to my będziemy tworzyć nasz bojowy zespół, wybierając

zarówno jego członków, jak i ich specjalizacje, np. zwiadowca, sanitariusz czy żołnierz wsparcia. W naszej gestii pozostanie także wybór sprzętu, jakiego będziemy mie-

li zamiar użyć podczas misji, przy czym walczyć uzbrojenia będzie się poszerzał wraz ze zdobywaniem doświadczenia w boju. Dzięki temu każdą misję będzie można przejść na dowolną liczbę sposobów. Warto wspomnieć, że w nasze ręce wpadnie około sześćdziesięciu rodzajów futurystycznego sprzętu bojowego, od broni palnej poczynawszy, a na helikopterach i czołgach skończywszy. Według zapowiedzi twórcy gry zapoznaliśmy się ze wszystkim, co znajduje się na deskach kreślarskich projektantów, po czym pomyśleli o jeszcze kolejnej generacji uzbrojenia. W ten sposób powstały między innymi sterowane pociski, którymi można zabijać przeciwników ukrytych za rogiem czy wewnątrz budynków.

Dopiero za rok...

Tych samych zabawek będziemy używali w multiplayerze i choć w zasadzie niewiele więcej o nim wiemy, to i ten tryb zapowiada się bardzo ciekawie. Nad grą pracuje Kaos Studios, które tworzą młodzi żołnierze Battlefield 2 oraz Medal of Honor. Premiera jest niestety planowana dopiero na koniec 2007 r., ale już teraz radzę pomyśleć o sprzęcie, na jakim będziecie chcieli puścić Frontlines... (CDA)

» Hej, sokoly, omijajcie na trasie doły!

GRA, KTÓRA USTANAWIA NOWE STANDARDY!



NAJNOWSZA PRODUKCJA TWÓRCÓW CHROME I XPAND RALLY

CALL OF JUAREZ

Przenieś się w brutalne czasy Dzikiego Zachodu na pogranicze USA i Meksyku. Zmierź się z przeznaczeniem jako uciekający Billy i wymierzaj sprawiedliwość ołowiem jako ścigający Ray.

- Stań do pojedynków w samo południe i udowodnij kto jest najszybszy
- Wykorzystaj bicz i łuk, aby walczyć z ukrytą kłędą wroga ma przewagę
- Podpalaj przeciwników i budynki dzięki pierwszej pełnej symulacji ognia
- Przedzieraj się przez Dzikie Zachód pełen bezwzględnych zabójców, skorumpowanych szeryfów, meksykańskich bandytów i wrogo nastawionych Indian
- Przeżyj tę historię jako ścigana zwierzyna i bezwzględny myśliwy
- Zmierź się w spektakularnym multiplayerze, odwzorowującym najsłynniejsze rabunki i strzelaniny Dzikiego Zachodu



WWW.CALLOFJUAREZ.COM

Call of Juarez © 2006 Techland. Program ten chroniony jest przez prawo autorskie i umowy międzynarodowe. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy, tytuły i znaki graficzne są zastrzeżone



PRODUCENT: SILENT DREAMS
WWW.GROTESQUE-GAME.COM
DATA PREMIERY: 2006

CORMAC | MONTY PYTHON W KRAINIE RPG?



(humor, zagadki, dialogi). Cóż, nie da się za przeczyć, że **autorzy wzorują się na najlepszych, lecz póki co część ich obłędnie trudno zweryfikować**. Np. o zagadkach na razie nic – poza tym, że mają być fajne – nie wiadomo. Poza tym przyrównanie do WoW nie oznacza, że Grotesque będzie sieciówką.

Zespół niemieckich developerów zaręcza, że **oprawa gry będzie godna nowej generacji** i pozwoli ich dziełu konkurować z najlepszymi. Wszystkie współczesne triki (dynamiczne oświetlenie, cienie generowane w czasie rzeczywistym, HDR, rozmycia, poświaty, szmery-bajer-ry) zostały wciągnięte do silnika. Jeżeli gra będzie wyglądać tak jak na obrazkach (świetne tekstury, szczególnie odwzorowane postacie), nie stawiając przy okazji kosmicznych wymagań sprzętowych, można wróżyć jej spory sukces. Zwłaszcza że **przygotowywana jest tylko na PC**, więc nie obciążą jej niedogodności związane z multiplatformowością.

Grotesque ma szansę wnieść do gatunku potrzebny powiew świeżości. A jeśli nawet nie będzie wielkim przełomem (jak Bard's Tale – grą dobrą i rozrywkową, ale właściwie już zapomnianą), powinien przynajmniej zapewnić kilkanaście/kilkadziesiąt godzin śmiechu i zabawy. Tyż piknie. [CDA]

(*) W tłumaczeniu Tomasza Beksińskiego: „Co ty chcesz zrobić? Wykrwawić się na mnie?”. Chodzi oczywiście o scenę walki Króla Artura z Czarnym Rycerzem, na końcu której pozbawiony już wszystkich czterech kończyn Czarny Rycerz wyzywa Artura od tchórz i grozi mu odgrzyzieniem nóg.

Grupa uzbrojonych po zęby herosów otacza przerośniętego królika o ubarwieniu tygrysa i wielgachnych siekaczach. „Wybacz, mały Dzik Króliku” – mówi białowłosy elf imieniem Lego-Lars – „ale myślę, że **powinienem cię poinformować, iż jest pięciu na jednego. I co teraz zrobisz?**”. Aż chciałoby się przytoczyć sławną kwestię z filmu „Monty Python i Święty Graal”: „What are you going to do, bleed on me?” (*).

A chciałoby się, ponieważ ta scenka wygląda jak z sesji RPG rozgrywanej przez członków Monty Pythona. Pochodzi jednak z nadchodzącej gry Grotesque, która z jednej strony (fabuła, dialogi, bohaterowie itp.) ma być totalną kpina i parodią gatunku, z drugiej zaś (technologią, rozmach) chce konkurować z takimi nadchodzącymi hitami, jak Gothic 3 czy Neverwinter Nights 2.

I co ja robię tu, uu-uu

Głównym bohaterem Grotesque jest Roger Sun – długowłosy fan muzyki metalowej i klasycznego (czyli „turlanego”) papierowego RPG, który zostaje wessany do świata fantasy. Budzi się w nim w łachmanach, lecz także bardziej napa-kowany. Nie pamięta, co się stało, lecz dochodzi do wniosku, że jest jedynym prawdziwym Wybrańcem, który ma tę krainę ocalić. W świecie Grotesque samozwańczych wybrańców jest oczywiście sporo (jak w Bard's Tale). Ale dlaczego prześladują go jacyś ponuracy mówią-

cy po francusku? Kto i dlaczego wyznaczył nagrodę za jego głowę? Czy to bardzo przeszkodzi w uratowaniu jakiejś księżniczki albo kogokol-wiek, kto wygląda na ważnego?

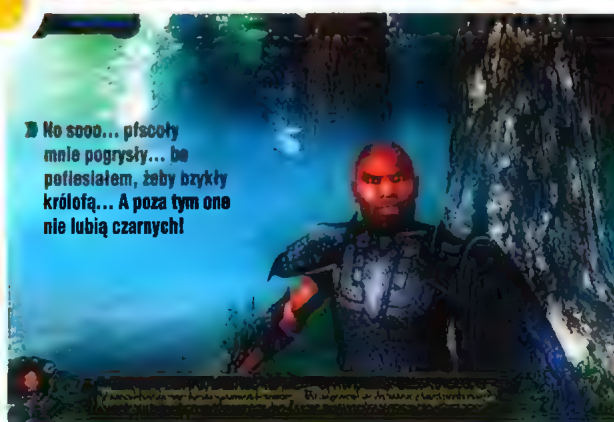
W zadaniach pomoże Rogerowi ekipa po-strzelonych indywiduów, takich jak wspom-niany elf Lego-Lars czy Deacon – czarno-skóry wojownik, który zawsze czuje się dyskryminowany ze względu na kolor skóry i nie kwapi się do atakowania dużych wrogów (bo przecież wszyscy wiedzą, że czarny bo-hater zawsze ginie pierwszy – w świecie Grotesque śpiewają o tym bardowie).

World of Final Island

Twórcy poproszeni o przyrównanie Grotes-que do innych gier jednym tchem wymienią trzy wielkie tytuły: World of Warcraft (z niego zapożyczono system walki i interfejs użytkownika), Final Fantasy (głębocy bohate-rowie, baśniowy design) i... Monkey Island



„No sssso... psscooty mnie pogrysiły... bo potlesiałem, żeby zwykły królofa... A poza tym one nie lubią czarnych!”



OWOŚCI

Długo oczekiwany
postapokaliptyczny
RPG nadchodzi

THE FALL
LAST DAY OF SAIA
(PL)

Stwórz swój oddział z
maksimum 6 postaci
Do wyboru masz ponad
300 różnych rodzajów
broni i uzbrojenia

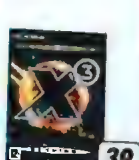
www.FALLplay.pl



HEROES OF
MIGHT & MAGIC V PL



LOCOMANIA PL



X3 REUNION PL



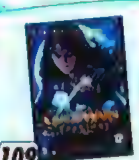
EVE ONLINE



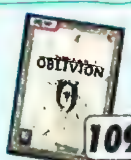
BATTLEFIELD 2
PANCERNY ATAK



TRUCKER PL



GUILD WARS
FACTIONS



ELDER SCROLLS
OBLIVION PL

Długo oczekiwany
postapokaliptyczny RPG nadchodzi

W KIOSKU

THE FALL
LAST DAY OF SAIA

MaxGame 3/2006



Świat dotknęły
katastrofa...



Polska premiera!!!

SZUKAJ W KIOSKU

Gra z gatunku 3D RPG, osadzona w postmodernistycznym klimacie.
Jeśli akcja toczy się w roku 2023. Globalna katastrofa inszytwa
prawą całą ludzkość. Ocala Cię świat, którym rządzą brutalne
gangi, a prawo jest po stronie silniejszego.
Twoim zadaniem jest wspieranie organizacji o nazwie Rząd Nowego
Porządku. W zestawie znajdziesz 3CD. Dodatkowe pełne wersje:
Kurczaki 3D, Mistrz Taluazu i 10 MP3
www.FALLplay.pl



OWOŚCI

WAR WORLD:
TACTICAL COMBAT

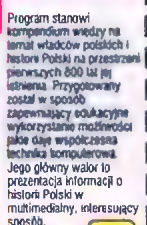
www.warworld.gameranking.pl

PROGRAMY



POCZET
WIEDZĄCÓW
POLSKICH

Gra 8 CUD ŚWIATA -
GRATIS!



POCZET
WIEDZĄCÓW
POLSKICH

Gra 8 CUD ŚWIATA -
GRATIS!



POCZET
WIEDZĄCÓW
POLSKICH

Gra 8 CUD ŚWIATA -
GRATIS!

**PROJEKTANT
WNĘTRZ 3D 30**

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

Projektant wnętrz 3D jest
prosty i efektywny
narzędziem do projektowania
pokoiów, łazienek oraz
kuchni. Cechy programu:
-ponad 700 obiektów 3D
-ponad 500 różnych tekstur
-intuicyjny interfejs
-efektywne wizualizacje 3D

PRZESYŁKI KURIERSKIE!

PC • P52 • AKCESORIA • FILMY DVD • KSIĄŻKI • PROGRAMY KOMPUTEROWE



STAY LIBERTY
CITY STORIES



TOMB RAIDER
LEGEND



MEDAL OF HONOR
FRONTLINE



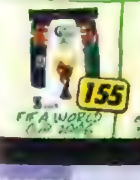
XBOX 360
KINET



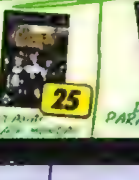
OBLIVION



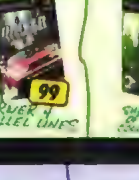
FIFA WORLD CUP 2006



FIFA WORLD CUP 2006



FIFA WORLD CUP 2006



FIFA WORLD CUP 2006



FIFA WORLD CUP 2006



FIFA WORLD CUP 2006



FIFA WORLD CUP 2006



SUNAGE PL



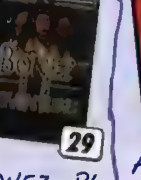
DRAKULA
TWINS PL



80 DNI PL



BONEZ PL



ALICE PL



ALICE PL

Zamówienia proszę składać:

1. www.play.pl
2. SMS - 604 100 500
3. tel. 022 313 28 10; 11, 022 832 54 30; 31
4. FAX 022 833 39 61
5. SKLEP PLAY.PL - W-wa 01-652 Północna 14 paw.3

SPRZEDAŻ HURTOWA: 022 313 28 06

OFERTA nr.99 SIERPIEN 2006

Koszt przesyłki:
Pocztą POLSKĄ 1200 zł w 2 dni robocze
5 zł
Dostarczenie w 24 godziny - 1,50 zł (włącznie z przesyłką)
Maksymalna liczba przesyłek:
Ceny zawierają podatek VAT
Pytania dotyczące ofert proszę kierować do:
Działu obsługi klienta - sklep@play.pl lub telefonicznie
Jeśli zainteresujesz nas fakturą VAT - tylko telefonicznie
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej
Ceny aktualne na dzień 10.8.2006

1CD AUDIO

SZUKAJ W KIOSKU

**MUZYCZNE
PREMIERY 2/2006**

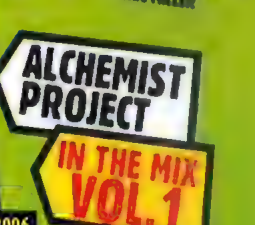
**ZNOW
SKANDAL**
Pełna składanka
za 5zł



MUSIC CD 2/2006



CLUBHOUSE 5 FULL



DARREN J. ROSS & SOEREN
PAUL MILLER

**ALCHEMIST
PROJECT**
IN THE MIX
VOL.1

ACE
ATION SIM

PRODUCENT: KERBEROS
WWW.SWORDOFTHESTARS.COM
DATA PREMIERY: JESEN 2006

ALLOR | HOMEWORLD I GALCIV W JEDNYM!

Hipoteza
o powstaniu
Wszechświata
przerabiana
w praktyce:
BIG BOOM!

SWORD OF THE STARS

Mała firma, mały wydawca – czy w ogóle jest sens o SotS pisać? Pózozy jednak mylą, bo Kerberos tworzą weterani maczający swe paluchy w tworzeniu Homeworld: Cataclysm (ocena 10/10) oraz Ground Control („tylko” 9/10). A poza tym przykład GalCiv aż nadto dobitnie pokazał, że ogromne budżety wcale nie są przy tworzeniu kosmicznego 4X najważniejsze.

SotS nie będzie jednak zwykłym 4X, a połączeniem GalCiv z... tak, tak – właśnie z Homeworldem! Idea nie jest niczym nowym, a coś podobnego znaleźć można także w niesławnym MoO3, wygląda jednak na to, że po raz pierwszy kosmiczny mariaż turowej strategii i RTS-owej taktyki zakończy się sukcesem.

Nadlatuje świetna kosmiczna strategia!

Strategiczny Homeworld

Nawiązania do najlepszego kosmicznego RTS-a nie ograniczają się zresztą do zrobionej na jej podobieństwo części taktycznej, choć nie da się ukryć, że walki wyglądają tu nienajlepiej jak w Homeworldzie II. Mamy też bardzo podobne możliwości: wybór celów z pojedynczymi systemami włącznie, szyku, a nawet sposobu włączania się do walki posilków – wszystko bardzo intuicyjne. Podobne podejście, czyli nieco uproszczona mechanika gry, skupianie się na rzeczach najważniejszych, a nie na stadzie współczynników oraz przejrzysty interfejs, mają zresztą twórcy także do części strategicznej.

Choćby planety: różnią się wielkością, przyczyną klimatu (choć cztery dostępne rasy będą miały w tym względzie różne wymagania) i dostępnością surowców naturalnych, ale to by było na tyle. Nie stawiamy na nich budowli, ważna jest tylko kasa, bo w początkowej fazie (terraformowanie i budowa infrastruktury – za co odpowiada automat) budżet imperium musi do kolonii dopłacać. Później pozostaje już tylko liczyć zyski, automatycznie transferowane do skarbca, z którego płacimy za rozwijanie nowych technologii tudzież budowę i utrzymanie floty.

Trzy wymiary wszystkiego

Nieco uproszczone jest również tworzenie wasnych jednostek. Dostępne są jedynie trzy wielkości pancerzy, jednak dzięki różnym modułom (trzy typy: Command, Mission oraz



Engine), determinującym między innymi przeznaczenie okrętu i dostępne uzbrojenie (a gra oferuje ponad czterdzieści systemów w sześciu kategoriach) możliwości mamy w praktyce większe niż w Homeworldzie.

W oczy rzuca się również pełna trójwymiarowość gry. Część taktyczna, mapa strategiczna, ba, nawet drzewo technologiczne (lekko zresztą modyfikowane przy rozpoczynaniu nowej gry; w sumie 150 wynalazków) – wszystko to prezentowane jest w 3D. W przypadku mapy ma to zresztą duże konsekwencje, bo dostępne rasy podróżują w przestrzeni na trzy różne sposoby i rozkład systemów oraz szlaków jest bardzo istotny.

Przełom?

Na to się zanosi, bo choć pomysł nowy nie jest, skoncentrowanie się na grywalności, a nie jak największej liczbie współczynników, dobrze SotS wróży. Tym bardziej że graficznie i taktycznie jest niemal równie dobrze jak w Homeworldzie II, a od strony strategicznej to przecież prawie GalCiv II! Czy trzeba czegoś więcej? Odpowiedź na to pytanie poznamy już w najbliższym czasie. [CDA]

Faktycznie, wygląda jak Homeworld na kwasie...

HISTORIĘ PISZĄ ZWYCIĘZCY

COMPANY^{of} HEROES

KOMPAANIA BRACI

Twórcy serii Homeworld i Warhammer 40,000: Dawn of War przedstawiają najbardziej spektakularną grę strategiczną w realiach II wojny światowej!



W sprzedaży od września 2006!
Zamów swój egzemplarz w wyjątkowej cenie już dziś: sklep.gram.pl/CoH

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja

Wszystkie gry i dodatki wydane na danym, bez zmian, przez Relic Entertainment



Wirtualne Pieniądze

Za pomocą wirtualnych pieniędzy możesz kupić wirtualne przedmioty i usługi



Użytki (używane gry)

Gdy już ukończysz grę, możesz ją oddać innym graczom

XPAND RALLY XTREME

Rajdówek na PC jest mnóstwo. Richard Burns Rally, Xpand Rally, Colin McRae Rally – że wymienię te najważniejsze... Dobra, niech będzie, że nie najważniejsze, a jedyne. Bo prawda jest niestety taka, że rajdówek na PC jest jak na lekarstwo.

Tym bardziej że RBR to tytuł wybitnie dla maniaków, o nowym Colinie niewiele wiadomo, a Xpand... cóż, wychodzi na to, że to właśnie w nim cała nadzieja. Poprzedni robił bardzo dobre wrażenie od strony graficznej i całkiem niezłe, jeśli chodzi o fizykę jazdy (mimo nieco dziwnego zachowania się wozów na asfalcie). Do tego miał taki sobie tryb kampanii (szybko rosnący poziom trudności plus możliwość bankructwa), ale wadę tę nadrabiał dołączonym edytorem. Z pozostałych istotnych „zad i walet” wymienię jeszcze tylko niezbyt przypominające rzeczywistość OS-y trasy, duże wymagania sprzętowe, brak licencjonowanych wozów oraz Rajd Polski, dzięki czemu

► Dwa wydechy? W dechę!

Coś jak stary XR z kilkoma bajerami wziętymi z GTI Racing.

można się było poczuć jak w domu. Z takimi – całkiem solidnymi – podstawami i odzewem graczy zabrano się za tworzenie „dwójki”, znaczy się Xtreme'a.

Xtreme

Do premiery jeszcze trochę czasu zostało, więc póki co w swoich łapkach mieliśmy jedynie wersję preview – i listę rzeczy, które pojawiają się w pełnej wersji, a których jeszcze na własne oczy zobaczyć nie mogliśmy. Jak to wszystko wygląda? Całkiem niezłe, na pierwszy rzut oka coś jak stary XR z kilkoma bajerami wziętymi z GTI Racing: jest rajdowa

kampania, są przerywniki w rodzaju pogoni za punktami kontrolnymi w terenie, jest jazda nie-rajdówkami po zamkniętych torach asfaltowych, są nowe wozy, nowe OS-y i lokacje, nowe podejście do szutrów i asfaltu, lepszy engine graficzny i model zniszczeń... W sumie łatwiej by było chyba wymienić to, co zostało ze starego XR.

W spadku

A trochę rzeczy jednak zostało. Nadal nie ma na przykład rzeczywistych nazw samochodów ani licencjonowanych OS-ów, więc przyjdzie się nam ścigać Lionami czy innymi Lemonami „nieco” tylko podobnymi do peugotów 207 czy C4. Dla wielu graczy stanowi to problem...

Inne „spadkowe” dobra to cztery wozy (wcale nieprzypominające punto, golf, cordoba ani subaru) znane z „jedynek” oraz dwie lokacje (USA i Kenia), na których jednak wyznaczono zupeł-

nie nowe odcinki specjalne. Oczywiście w finalnej wersji gry będą także inne wozy, a konkretnie dziesięć innych (niebędących – rzecz jasna – ani trochę podobnymi do wymienionych): 207R, C4, ford concept, mitsubishi concept, mercedes, veyron, mitsubishi DTM, new beetle w edycji Paris Dakar, BMW X5 w tej samej edycji oraz dodge RAM Offroad. Jeśli chodzi o nowe lokacje, przyjdzie się nam ścigać w Japonii, Malesji, Niemczech i Chinach.

Bez spadku

Poza nowymi wozami i lokacjami bardzo ważne – ba, nie wiem, czy w ogóle nie najważniejsze – są również zmiany w podejściu do szutrów. Tutaj zanoszą się na nie taką wcale małą rewolucję, będą one bowiem uzupełnione o dodatkowo modelowane koleiny, rowy, doły i hopy, których w „jedyńce” brakowało. Będzie to miało bardzo duże znaczenie dla fizyki i realizmu jazdy, o czym miał się okazję





Spokojna głowa – pan Heniek już nie takie rzeczy wyklepywał...



A na plaży mi się marzy... 200 km/h!!!



Efektowna grafika zawsze była znakiem rozpoznawczym serii.

Wprawdzie już „jedyńka” była pod tym względem bardzo dobra, ale patrząc na prezentację możliwości nowego engine'u można być pewnym, że „dwójka” będzie dużo lepsza. Co najważniejsze, dzięki optymalizacji kodu nie powinna mieć większych wymagań sprzętowych (wersja preview zadowalała się nieco tylko lepszym sprzętem niż XR).

Ulepszony engine odpowiada także za bardziej realistyczny model uszkodzeń, dzięki któremu na przykład będzie można na kamieniach nie tylko uszkodzić podwozie, ale i w ogóle urwać koło. Do tego dochodzi także obsługa znacznie większej liczby obiektów z przypisanymi właściwościami fizycznymi, co zaowocuje między innymi możliwością przewrócenia drzew. Żeby jednak nie było zbyt ciężko, ten trudniejszy (jak mówią twórcy – *xtremalny*) model obowiązywać będzie jedynie w trybie simulation, więc niedzielni rajdowcy nie powinni się od tej gry odbić.

XRX da radę?

Niewiadomych jest całkiem sporo, tym bardziej że do tej pory własne tytuły Techlandu prawie zawsze miały jakieś niedoróbki. Mimo to twórcy zarzekają się, że Xpand Rally jest dla nich zbyt ważny, by pozwolić sobie na wtopę – XRX ma więc być dopracowany do ostatniego szczegółu. W dodatku zespół znakomicie zdaje sobie sprawę z problemów „jedyńki” i oczekiwań fanów (takie wrażenie można było odnieść roz-

przekonać chyba każdy polski kierowca, gdy jego auto wpadało w koleiny w asfalcie – a na szutrze będzie to jeszcze większe utrudnienie! W wersji preview system ten zaimplementowano jedynie na malutkim fragmencie OS-a w Chinach, ale różnica była jak najbardziej odczuwalna. Zwłaszcza na zakrętach. Od poprawnego wejścia w nie zależało, czy koleiny będą nam w ich pokonaniu pomagały, czy też wręcz przeciwnie – wyrzucą na zewnątrz. Jako skutek uboczny warto zaś dodać, że nowe szutry także dużo lepiej wyglądają, ale w końcu modelowane są za pomocą znacznie większej liczby wielokątów.

Kolejna duża zmiana to zupełnie nowy tryb gry. OK, o zamkniętych torach już pisałem, a nikt przy zdrowych zmysłach nie wjechałby wyrokiem na szutrowego OS-a, ale dodatkowo szczegóły nikomu chyba nie zaszkodzą. Tryb ten to GT/DTM, w którym zamiast

trzystukonnych rajdówek jeździć będziemy tysiackonnymi potworami zdolnymi rozwijać prędkości grubo przekraczające 300 kilometrów na godzinę. A jeśli dodać do tego zmieniającą się wraz ze wzrostem prędkości perspektywę dodatkowo zwiększającą uczucie prędkości... cóż, robi to całkiem niezłe wrażenie nawet w obecnej wersji, mimo że – póki co – nie da się przekroczyć 200 na godzinę. W dodatku w pełnej wersji poza zmianą perspektywy (a może zamiast niej) pojawi się jeszcze motion blur.

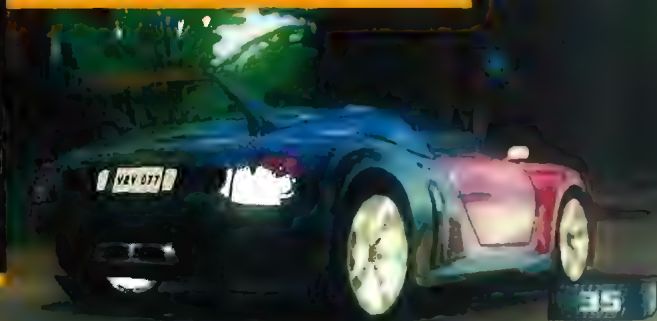
Tuning silnika

XRX będzie wykorzystywał nową wersję Chrome Engine, a to oznacza między innymi zaprzęgnięcie do pracy pixel shaderów w wersji 3.0, HDR, refrakcję gorącego powietrza, zaawansowany bumpmappng czy wolumetryczną mgłę. Że nie wszystkim te hasła coś mówią? Ważniejszy jest i tak efekt.

mawiając z szefem projektu). Czy efekt końcowy spełni oczekiwania, przekonamy się dopiero za jakiś czas, warto jednak trzymać za Techland kciuki.

I to nie tylko dlatego, że to rodzima produkcja. Po prostu innych rajdów w najbliższym czasie na PC nie zobaczymy... [GDA]

Zupełnie jak bryka Smugglera!

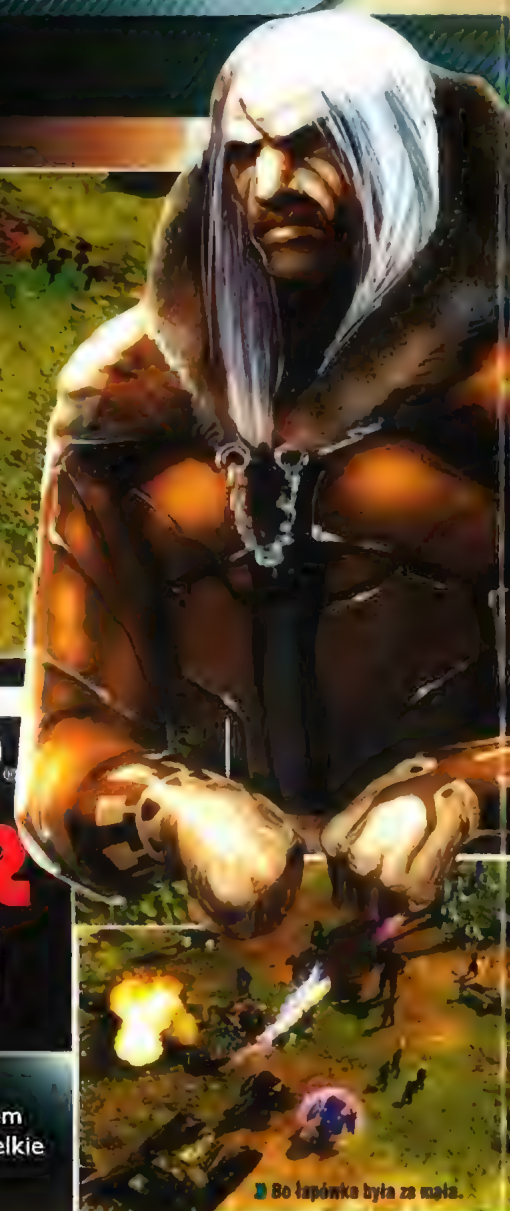


PRODUCENT: LUCAS ARTS
WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWEMPIREATWAR
DATA PREMIERY: LISTOPAD 2006

PAPKIN | KORUPCJA W IMPERIUM!



„Sorry, to nie jest promień holujący...
Mała pomyłka.”



STAR WARS

EMPIRE AT WAR

FORCES OF CORRUPTION

EXPANSION

Jeszcze nie rozbrzmiały ostatnie takty Marszu Imperialnego i nie dogasły szczątki Gwiazdy Śmierci, gdy ponownie przenosimy się w uniwersum Star Wars. Tym razem jednak przyjdzie nam stanąć pomiędzy Imperium i Rebelią. To zaś dlatego, że te wielkie galaktyczne potęgi zyskają niespodziewanie konkurenta: przestępcze Podziemie.

Studió Petroglyph udało się sztuka przelamania fatum ciężącego nad grami z odległej galaktyki i Star Wars: Empire at War okazała się znakomitym RTS-em. Naturalną kolejną rzeczą było stworzenie dodatku. Ten, zatytułowany Forces of Corruption, wykracza poza zwyczajowe „dwie nowe jednostki i trzy zmienione mapy” i udostępnia trzecią siłę reprezentowaną przez cwane przemytniki, przebiegłego oszusta i... długo by go obrzucać epitetami. Panie, panowie: Tyber Zann! Jego cel – zdobycie gwiazdnego super-superniszczyciela Eclipse o sile rażenia równej Gwiazdzie Śmierci!

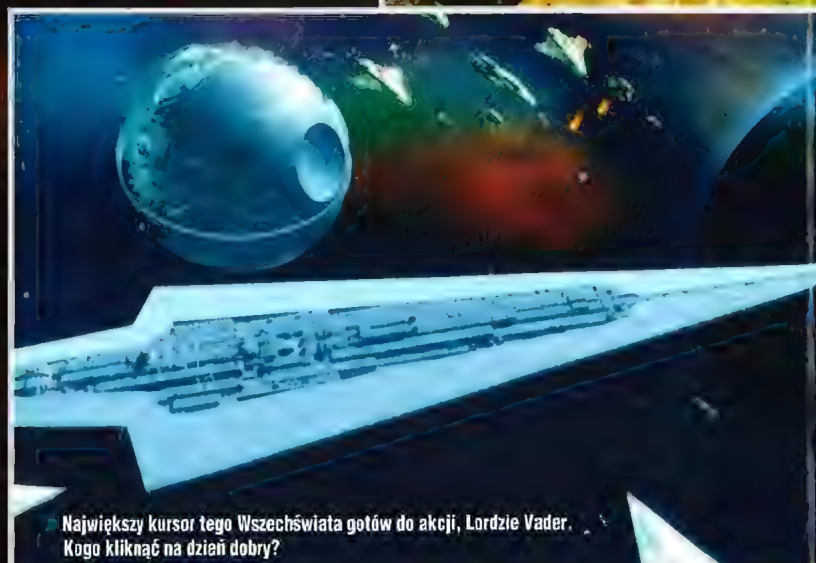
Jak nie Vader...

Nowa strona nie sympatyzuje ani z zagrożonym hiperwentylacją Vadem, ani z rozpaczliwie potrzebującym korepetycji u Bralczyka Yodę. Dołączając do niej zyskamy możliwość pokierowania zdolnym do latania bez przeszkód w polu asteroidów krążownikiem Vengeance. Zobaczymy też walczących Huttów, potężnego droidek czy najlepszych żołnierzy najemnych Znanej Galaktyki – Mandalorian.

Nie zapomniano również o herosach. Po stronie Podziemia stanie oczywiście jego legendarny przywódca, którego specjalna zdolność polega na wcielaniu wrogich jednostek do własnej armii. Pozostali herosi nowej nacji to Silri, Mroczna Siostra z Dachomir; z łatwością wzbudzająca grozę wśród wrogich oddziałów i walcząca za pomocą laserowego bicia oraz (nie)sławny droid – zabójca IG-88. Gra nową „nacją” ma się różnić od tego, do czego zdążyliśmy się już przyzwyczaić. Będziemy więc szpiegować, opóźniać produkcję i sabotować działania konkurentów.

Imperium (i Rebelia) kontratakują

Nie znaczy to jednak, że armie już znane będą bezbronne w stosunku do tego nowego zagrożenia. Z pomocą sojusznikom Palpatine'a przyjdzie potężny i wielki (co ja plotę, OLBRYM!) superniszczyciel gwiazdny Executor. Zyskają także nowych żołnierzy (m.in. Dark trooperów). Z kolei Rebelia otrzyma następcę Y-Winga – znacznie skuteczniejszego B-Winga. Na pole walki wkroczy też Yoda, który w zwarciu szatkując przeciwników z lekkością, jaka dotychczas towarzyszyła bohaterom



Największy kursor tego Wszechświata gotów do akcji, Lordzie Vader. Kogo kliknąć na dzień dobry?

reklam niskotłuszczowych (y)ogurtów. Pojawia się również dotychczasowy „Wielki Nieobecny”, Luke. Ten znakomicie maskuje się, skradając i jeśli znajdzie nas taka ochota, może swobodnie śledzić żołnierzy Imperium. Warto też wreszcie wspomnieć o pogłoskach, jakoby pojawić się mieli Lando czy Leia...

A gdzie i kiedy?

A to przecież tylko część z 40 nowych oddziałów. Świat EaW zostanie również uzu-

pełniony o garść nowych planet. Tych jest w sumie 13 i wśród nich znajdziemy choćby deszczową Kamino, Bepin czy wulkaniczną Mustafar. Pojawi się również widziana w Powrocie Jedi Druga Gwiazda Śmierci. Mapy mają być odpowiednio zwiększone, dając nam tym samym szersze pole do manewru. Wszystko to razem sprawia, że trudno nie czuć pozytywnych emocji związanych z tym przybyciem Mocy. I have a good feeling about this. To do listopada... www.gam.com.pl

NAWET BOGOWIE POTRZEBUJĄ BOHATERA



WYRUSZ W PEŁNĄ NIEBEZPIECZEŃSTW
PODRÓŻ PO ANTYCZNYM ŚWIECIE.



ZMIERZ SIĘ Z PRZERAŻAJĄCYMI
POTWORAMI I MITYCZNYMI BESTIAMI.



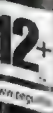
STWÓRZ NAJPOTĘŻNIEJSZEGO Z HEROŚW.
MASZ DO WYBORU AŻ 28 KLAS POSTACI!

TITAN QUEST

MIKAL SULLIVAN (AGE OF EMPIRES) ORAZ RANDALL WALLACE (SCENARZYSTA FILMÓW „BRAVEHEART” I „BYLIŚMY ŻOŁNIERZAMI”) PRZEDSTAWIAJĄ GRĘ ACTION-RPG, KTÓRA NAJLEPSZE CECHY DIABŁO II PRZENOSI W FASCYNUJĄCY ŚWIAT MITYCZNYCH BOHATERÓW, BOGÓW I BESTII!

Potężni i okrutni Tytani opuścili swoje wieczyste więzienie, Tartar, by słać zniszczenie na Ziemi. Tylko prawdziwy bohater jest w stanie stawić im czoła. Przed tobą pełna niebezpieczeństw podróż przez antyczną Grecję, Egipt i Azję, której finał zadecyduje o losie nie tylko ludzi, ale i bogów.

JUŻ W SPRZEDAŻY!



Wydane przez THQ Inc. Wyprodukowane przez Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT oraz IRON LORE LOGO są zastrzeżonymi znakami handlowymi Iron Lore Entertainment, Ltd. w USA i/lub innych krajach. GameSpy oraz „Powered by GameSpy” są zastrzeżonymi znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. THQ i logo THQ są zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logotypy oraz prawa autorskie należą do ich prawowitych właścicieli.

PRODUCENT: WINDWARD MARK INTERACTIVE
WWW.ALLIANCEGAME.COM
DATA PREMIERY: 2007

NAIVER | GRUNT TO RODZINKA...

ALLIANCE THE SILENT WAR

Alliance: The Silent War – first-person shooter, który zrobił piorunujące wrażenie na wizytujących E3. Wcielmy się w nim w członków żołnierskiej rodziny, która miała „szczęście” uczestniczyć w każdym istotnym między narodowym konflikcie zbrojnym na przestrzeni niemal całego XX wieku.

Ich udziału w czynie zbrojnym ludzkości nie należy jednak tłumaczyć ani przypadkiem, ani nawet tradycjami rodzinnymi. W istocie rodzina ta jest wpływową i tajemniczą organizacją, która obala rządy, wznieca powstania i dostosowuje bieg historii do własnych, nierzadko ciemnych interesów. Dzięki temu fabuła gry objąć może ponad 90 lat „interakcji” międzyludzkich – poczynwszy od pierwszej wojny światowej, poprzez drugą, arabsko-izraelską wojnę sześciodniową i rewolucję kubańską, a skończywszy na czasach współczesnych.

Realizm ponad wszystko!

W Alliance: The Silent War bardzo istotny ma być realizm. Jego najwyraźniejszym

» Odsuń się, tato, bo cię strzele...

W multi możesz doprowadzić do konfrontacji między żołnierzami z różnych epok.

przejawem jest ponad 200 (mówi się o 215!) wiernie odwzorowanych modeli broni – pistoletów, karabinów, strzelb, sztucerów i innych narzędzi zagłady. Każda opisana będzie przez prawie trzydzieści (!) parametrów (m.in. zasięg, celność, rok produkcji, model balistyczny). Dokładne dane na temat każdej z nich znajdziemy w specjalnym trybie War-Studio, który w zamierzeniu autorów ma być obszerną encyklopedią wojskowości

Zniszczyć Organic Cover!

Debiutancka produkcja Windward Mark Interactive wykorzystuje Alliance Engine – au-

torski silnik twórców, który ma wycisnąć wszelkie możliwości z pakietu DirectX 9. Grafika prezentuje się znakomicie. Wrażenie robi płynna zmiana pór dnia oraz duża interakcja z otoczeniem – zniszczyć można niemal wszystko. Istotną nowością jest także system naturalnej ochrony (organic cover), który umożliwić ma użycie ciała zabitego przeciwnika jako tarczy przed wrażliwymi kulami. Jednak i w tym aspekcie wzięto pod uwagę realizm – zbyt długo takiej „ochrony” nie ponosimy, a i na nic się ona zda, gdy ktoś wypali do nas z jakiegoś dużego kalibru. Będzie można oczywiście zabierać broń zabitym wrogom.

Co by było, gdyby...?

Niewiele wiadomo niestety na temat sztucznej inteligencji komputerowych przeciwników. Twórcy obiecują, że również oni będą „realistyczni”: mają być w stanie wykorzystywać przeszkody terenowe, chować się, atakować z flanki i generalnie zmuszać gracza do intensywnego myślenia. Wybornie natomist zapowiada się multiplayer. Poza standardowymi trybami (Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag) znajdziemy tu także niezwykle obiecujący i innowacyjny What If (w wolnym tłumaczeniu co by było, gdyby). Tryb ten pozwoli nam popuścić wodze fantazji i doprowadzić do konfrontacji między żołnierzami z różnych epok. Brzmi intrygująco, tym bardziej że gospodarz gry online będzie mógł szczegółowo określić liczbę żołnierzy, rodzaj posiadanej broni, miejsce walki, porę dnia i wiele innych aspektów rozgrywki. Czy to wystarczy, by odnieść sukces, przekonamy się dopiero w 2007 roku. [GDA]



PROMOCJA! DRUGA GRA GRATIS!

UWAGA! OKAZJA!
Kup jedną grę z czerwoną naklejką,
a drugą ją za darmo!

**OSZCZĘDZASZ
do 99,90!**
Promocja ważna do 31 sierpnia 2006 r.

Szukaj w sklepach poniższych gier
z taką naklejką

Szukaj w sklepach poniższych gier
z taką naklejką

UWAGA! OKAZJA!

Weź drugą grę z zieloną naklejką,
Dostaniesz ją za darmo!

**OSZCZĘDZASZ
do 49,90!**



The Settlers:
Dziedzictwo Królów
Złota Edycja



Warhammer 40,000
Dawn of War
Złota Edycja



Gothic 2
Złota Edycja



Dungeon Siege 2
Edycja Czarna



Fable:
Zapomniane
Opowieści



Age of Empires 3



F.E.A.R.



TOCA
Race Driver 3



MotoGP URT3



The Settlers:
Dziedzictwo Królów



Empire Earth II:
Władza
Absolutna



Worms 4:
Totalna Rozwałka



Constantine



The Settlers:
Dziedzictwo Królów
Misje Dodatkowe



Warhammer 40,000:
Dawn of War
Winter Assault



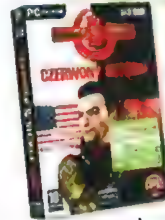
Conflict:
Global Storm



Juiced:
Szybcy i Gniewni



The Settlers:
Dziedzictwo Królów
Legenda



Hammer & Sickle
Czerwony Sztorm



Delta Force Xtreme



Total Overdose

Kup jedną z gier z czerwoną naklejką w cenie 99,90 zł,
a drugą z taką samą naklejką
będziesz mógł zabrać do domu za darmo!

Kup jedną z gier z zieloną naklejką w cenie 49,90 zł,
a drugą z taką samą naklejką
będziesz mógł zabrać do domu za darmo!

Wakacyjna promocja w sieciach

EMPIK

Pełna kultura

**ELECTRO
WORLD**

i w innych dobrych sklepach

W promocji wzięły udział gry opatrzone czerwoną lub zieloną naklejką i trwa do dnia 31 sierpnia 2006 r. Z promocji można skorzystać wyłącznie w momencie kupna jednej z gier z takim oznaczeniem.

PRODUCENT: BOWARE
WWW.JADE.BOWARE.COM
DATA PREMIERY: 2007

GREGORIUS | MAGIA KUNG-FU

► Dai Wii kontra
napalony Go Lia.

JADE EMPIRE™

Gdyby spróbować sobie wyobrazić Chiny z czasów dynastycznych, wraz z całą ich kulturą, wszystkimi demonami, magią i wleżeniami ludowymi, rezultat zapewne przypominałby świat Jade Empire.

Najnowsze dziecko BioWare, firmy znanej z doskonałych rolepłów, będzie przeniesieniem hitu z Xboxa. Gra, która święciła triumfy w 2005 roku, oferowała rozgrywkę dość podobną do doskonale znanego KotOR-a. Pecetowa wersja Jade Empire nie będzie jednak prostą konwersją – autorzy obiecują kilka ciekawych innowacji.

Zostań wojownikiem

Gra opowiada historię młodego adepta sztuki walki, którego misją jest... ratowanie Imperium. Gracz, wcielając się w jego rolę, może przemie-

Przygodę zaczyna się ze znajomością jednego, który można doprowadzić do mistrzostwa, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by nauczyć się również innych technik. Jade Empire pozwala na radosną młóckę w czasie rzeczywistym przy użyciu technik tradycyjnych, broni oraz, jakże by inaczej, potężnej magii. W grze istnieje również możliwość przyjmowania postaci pokonanych demonów – czasem pozostawiają po sobie esencję, która pozwala czasowo przejąć ich zdolności. Ponadto niektóre style można łączyć w kombos prowadzący do równie efektownej, co szybkiej śmierci oponenta.

Nie należy jednak zapominać, że Jade Empire to w końcu gra RPG. Interakcje są bogate, zaś zachowanie gracza wpływa wydatnie na dalsze jego losy. Kiedy wykonuje poszczególne zadania, opowiada się po stronie filozofii Otwartej

tali, animacje zaś wyjątkowo płynne. Co ważne, w wersji pecetowej grafika ma być jeszcze bardziej dopieszczona i przystosowana do jak najpełniejszego wykorzystania potencjału blaszaków. Nie brakuje zatem wysokiej rozdzielczości oraz efektów i szczegółów, o których xboxowcy mogą tylko snić.

W krainie PC

Również w prowadzeniu walki zmiany mają być odczuwalne. Pojawią się nowe, unikalne style. Godnymi wspomnienia są zatrważający wrogowie Viper-Style czy przywodzący na myśl wojowników sumo powolny, acz morderczy Iron Palm. Również niektórych przeciwników, jakich przyjdzie nam pokonać, nie uszczęśliwią użytkownicy Xboxa. Podobnie rzecz ma się z bronią – dostępne będą, szczególnie pod koniec gry, nowe i wyjątkowo silne egzemplarze.

Poprawki nie ominą także rozgrywki: ta ma być bardziej zrównoważona, a poziom trudności

Gra pozwala na radosną młóckę przy użyciu tradycyjnych broni oraz potężnej magii.

Dłoni bądź Zaciśniętej Pięści, co z grubsza odpowiada dobru i złu – jak widać, nawiązania do KotOR-a są wyraźne.

Zobaczysz kawał świata

Lokacje, jakie przyjdzie ci odwiedzić, są naprawdę różnorodne. Począwszy od klasztoru, a skończywszy na pałacowych ogrodach, jest na czym zawiesić oko. Jade Empire wykorzystuje autorski, stworzony od podstaw engine graficzny. Środowisko, jakie generuje, przedstawia się wyśmienicie – lokacje pełne są de-

nio podniesiony. Autorzy zapowiadają również dopracowanie algorytmów AI. Jade Empire będzie oczywiście w pełni przystosowana do peceta – obsługa klawiatury i myszki ma być intuicyjna i wygodna, choć nie zapomniano również o gamepadzie.

Daty premiery twórcy nie podają. Gry należy się jednak spodziewać nie wcześniej niż jesienią. Obawy może budzić wydawca – Microsoft. Czyżby Jade Empire miał się stać kolejnym tytułem wymagającym Visty? [GDA]

Ale Li Pa! Pewnie jakaś chińska podróba.

rzać świat jako zwolennik magii, szybkich i finowych ciosów albo jako ostry zabijaka – równie silny, co bezpośredni. Poza współczynniki największy wpływ na postać ma wybór odpowiedniego stylu walki.

10 NOWYCH eXtra TYTUŁÓW!

**W SPRZEDAŻY
JUŻ 31 SIERPNIA!**

**TYLKO
19,99 zł**



NEVERWINTER NIGHTS



HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV
ZŁOTA EDYCJA



ALONE IN THE DARK:
KOSZMAR POWRACA



WORMS FORTS
OBŁĘŻENIE



TOCA RACE DRIVER 2



ROLLERCOASTER TYCOON 2
ZŁOTA EDYCJA



ENTER THE MATRIX



THE ELDER SCROLLS III:
MORROWIND ZŁOTA EDYCJA



ŚWIĄTYNIA
PIERWOTNEGO ZŁA



SOLDIERS: LUDZIE
HONORU

KUPUJ GRY I ZDOBYWAJ NAGRODY OD PARTNERÓW SERII:



INFORMACJE O KONKURSIE JUŻ WKRÓTCE NA EXTRAKLASYKA.GRAM.PL

W eXtra Klasce noXt znajdziesz również:
 Dragon of the Nile ■ Colin McRae Rally 04 ■ Delta Force Helikopter w Ogniu ■ Team Sabre ■ Empire Earth Złota Edycja ■ Full Spectrum
 ■ Gothic ■ Gothic II ■ Heroes of Might and Magic III Złota Edycja ■ I.G.I. 2: Covert Strike ■ Kroniki Riddicka: Ucieczka z Butcher
 ■ Pielik z Karabów ■ Sasiada z Plakta Rodem 1+2 ■ SpillForce Złota Edycja ■ The Punisher ■ The Settlers IV Złota Edycja
 ■ Y-Hawke Pro Skater 4 ■ Tribes: Zmiana ■ Worms 3D ■ Warhammer 40,000: Dawn of War ■ Zloc: Pan Olimpu Złota Edycja

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywna Gwarancja

Uszkodzone nisko wydrukowane zawieszki, bez polskiej przyciętnej



Wirtualne Pieniądze

Za zakup gry w eXtra Klasce otrzymasz kod na zakup wirtualnych pieniędzy.



Użytkownik (użytkownicy)

Gdy już skończysz grę, możesz ją sprzedać lub oddać.

PRODUCENT: UNICORN GAMES STUDIO

WWW.INT.GAMES.1C.RU

DATA PREMIERY: KONIEC 2006

PRZEMYSŁAW "TEDEWARD" BRYK | ZROBI WAM Z D... JESIEŃ ŚREDNIOWIECZA!

Oddziaaaa! – stop! Węggędk... zarzuć!

Pierwszy model Ferrari. Moc jednego konia opancerzonego.



Od czasu kiedy w gry strategiczne wchodził element wojny, autorzy nie mogli się doczekać, aż do czasu, gdy w końcu udało im się stworzyć grę, która w pełni oddaje ducha średniowiecznej wojny. W końcu, po latach, udało im się stworzyć grę, która w pełni oddaje ducha średniowiecznej wojny. W końcu, po latach, udało im się stworzyć grę, która w pełni oddaje ducha średniowiecznej wojny.

Naturalnie nie. I oto na horyzoncie pojawia się Unicorn Games Studio, które obiecuje, iż w niedługim czasie (niestety, brak jak dotąd dokładniejszej daty) ukończy pracę nad swoją grą o chwalebnym tytule XIII Century: Death or Glory. Już na samym wstępie można być niemal pewnym dwóch rzeczy: przedział czasowy

łami szlacheckimi. Wiadomo na pewno, że w grze znajdzie się pigę kampanii, po jednej dla Anglii, Francji, Hiszpanii, Niemiec oraz Rusi Kijowskiej.

W grze odtworzonych zostanie trzydzieści prawdziwych bitew. Część z nich, jak twierdzi UG Studio, nigdy dotąd nie pojawiło się na ekranach komputerów domowych. Podają za przykład choćby bitwę pod Taillebourg, Gelheim czy obronę twierdzy Salvatierra. Oprócz tego znajdą się także potyczki znane z podręczników do historii, czy filmów – ot, bitwa pod Falkirk na przykład (patrz film „Braveheart”). Część taktyczną uzupełni warstwa strategiczna. Pojawi się dyplomacja i rozbudowane zarządzanie państwem.

Śmierć lub chwala

Na najważniejszą część gry – czyli bitwy – wpływać będzie osiemdziesiąt najróżniejszych parametrów. Wchodzi w to ukształtowanie terenu,

warunki pogodowe, morale jednostek i cała masa innych współczynników. Autorzy zapewniają, że wielkie znaczenie ma mieć taktyka różna od często stosowanej w RTS-ach, a znanej jako „Huuro! Kupę na wroga!”. Bardzo ważne mają być także twierdze (które notabene sami będziemy mogli projektować) oraz ich zdobywanie. Nie trzeba zaznaczać, że odbywać się ma to w niezwykle widowiskowy sposób. Jako że konno po murze nie wjedziemy, ktoś wpadł na genialny pomysł i podczas oblężenia będzie można wybudować maszyny: katapulty, trebusze i wieże.

Same armie (złożone z ogromnej liczby pojedynczych żołdaków) mają być stworzone zgodnie ze średniowiecznymi realiami, a dowodzić nimi będą postacie historyczne. Nie muszę chyba wspominać, że pod nasze rozkazami oddelegowane zostaną najróżniejsze typy wojsk – w tym ciężka piechota, łucznicy, kusznicy, lekka jazda, no i oczywiście gwóźdź programu – rycerstwo (zwane także ciężką jazdą). Każdy kraj mieć będzie bonusy dla danego typu jednostek. Dajmy na to, walijscy łucznicy są ekspertami do walki w lasach, a francuscy rycerze świetnie sprawują się w terenach górskich.

Jeszcze w tym roku

Grafika Death or Glory budzi mieszane uczucia... Co by tu dużo nie mówić: XIII Century nie będzie najlepiej wyglądającą strategią bieżącego roku. Mimo to jednak będzie chyba w stanie nawiązać walkę z czołową. [ICGA]

Pierwsza w historii dywizja pancerna w szyku bojowym.



Gra czerpać będzie pełnymi garściami z dorobku serii Total War.

obejmować będzie wiek trzynasty naszej ery, a sama gra czerpać będzie pełnymi garściami z dorobku produkcji wydanych pod nazwą Total War. Ba, można by rzec, iż Trzynaste Stulecie jest jedną z kolejnych części serii.

XIII Wojna Totalna

W zasadzie to jeszcze nie wiadomo tak naprawdę, ile będzie tu grywalnych państw, ale jak głosi jeden z tekstów reklamowych, dane nam będzie wcielić się w europejskich królów, rosyjskich bojarów, mongolskich chanów, arabskich sultanów, emirów i całą resztę postaci, których imię poprzedzone będzie najróżniejszymi tytu-

4gramy

LEKKIE WIEŚCI Z CD PROJEKT

/NR. 3/2006/

/WWW.GRAM.PL/



COMPANY OF HEROES: KOMPANIA BRACI

Operacja Overlord
raz jeszcze...



/JOINT TASK FORCE/

KOLEJNA WIELKA WOJNA

Każdy kto oglądał Terminatora 2 z gubernatorem Arnoldem w roli głównej doskonale wie, że przyszli przywódcy wojskowi szkolą się na grach komputerowych. Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom wszystkim domorosłym dowódcom wojskowym, twórcy z Most Wanted Entertainment przygotowali **Joint Task Force** – RTS'a gdzie główny nacisk położono na dowodzenie wojskami a nie na rozbudowany tryb base buildingu. Sama rozgrywka jest zbliżona do słynnego **Ground Control'a**, tyle że umiejscowiona w czasach współczesnych. Możecie się więc spodziewać autentycznego uzbrojenia i pojazdów wojskowych. Dodatkowego realizmu, oprócz fotorealistycznej grafiki, dostarczy wam system ragdoll. Teraz każdy wojak po trafieniu będzie uskuteczniać przedśmiertny breakdance.



MEDIEVAL II: TOTAL WAR

średniowieczna siekanka



KONKURS SPELLFORCE 2

Kolejny konkurs naszego magazynu. Do wygrania: **pięć egzemplarzy gry SpellForce 2**. Aby je zdobyć, wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

Jak nazywa się smokopodobna rasa występująca w grze SpellForce 2?

Odpowiedź, wraz z adresem zamieszkania, prosimy przysyłać e-mailem na adres: 4gramy@cdprojekt.com. Na odpowiedzi czekamy do końca sierpnia. Zwycięzcą konkursu Herosa jest Marcin Matyszczyk z Pruszcza Gdańskiego. Gratulujemy!



9 /COMPANY OF HEROES: KOMPANIA BRACI/ PREMIERA: WRZESIEŃ 2006 / CENA: 99.90 PLN / WWW.GRAM.PL/KOMPANIABRACI

Z CYKLU: SENSACJE XXI WIEKU

Bracia stworzyli kompanię?

Niczym nie wyróżniający się budynek w Vancouver, znajdujący się zaledwie kilka przecznic od nabrzeża. Siedziba Relic Entertainment. To właśnie w tym miejscu doszło do spotkania, które zaowocowało sensacyjnym projektem. Jakże były dokładnie okoliczności powstania pierwszych planów **Company of Heroes**? Czy pomysłodawcy byli wtedy trzeźwi? Nie znamy jednoznacznych odpowiedzi na te pytania, podobnie jak nie jest pewna data samego spotkania. Zaangażowani w projekt ludzie milczą po dziś dzień, choć przecież świat już dowiedział się

o szykowanym przez nich zamachu na rynek RTS.

Co mogło skłonić autorów gier fantastycznych do sięgnięcia po tematykę II Wojny Światowej? Jakże okoliczności spowodowały, że mieszkańcy zachodniego wybrzeża Kanady zdecydowali się podjąć temat amerykańskich żołnierzy -

w podgatunku tradycyjnie zdominowanym przez Niemców? Możliwe, że po ciężkiej



pracy oglądali serial „Kompania Braci” i to natchnęło ich do stworzenia gry. Niewykluczone też, że całkowicie zdominowany kilka aspektów RTS postanowili przenieść swe doświadczenia na kolej-



ne pole i wyłączyć z gry innych developerów. Atakując dany sektor rynku gier, Relic zawsze pozostawia obok siebie miejsce jedynie dla garstki najlepszych.

Jakakolwiek by była jego geneza, efekty tamtego spotkania przyjdzie nam odczuć już wkrótce. Projekt **Company of Heroes: Kompania Braci** jest w fazie, w której nikt i nic nie może go zatrzymać. •

9 /WARHAMMER
40,000 DARK
CRUSADE/ PREMIERA:
2006 / WWW.GRAM.PL/
DARKCRUSADE /

**KRUCJATA
AD 40,000**

Odezwa znaleziona
w dziale marketingu



Zołnierze! Imperator liczy na Was! Pokazaliście swoją odwagę podczas walki z Orkami. Wiele z waszych towarzyszy nie wróciło, jednak ich trud nie był daremny. Tym razem, czeka nas o wiele większe wyzwanie! Z raportów naszego wywiadu wynika, że Imperium zagrożone jest przez dwie nowe frakcje - scyborgizowanych Tau i przerażających, nieśmiertelnych Necronów. Wspólnie damy im odpór! Pokażemy, że Imperium nie ugnie się przed nikim! Tym razem nasza krucjata będzie o wiele bardziej roziegła niż dotychczas. Szykować broń i czekać na wymarsz! •

9 /AGE OF EMPIRES III: WARCHIEFS/ WWW.GRAM.PL/AOEWAR

BLEDNĄ BLADE TWARZE

Wodzie ognistej mówimy nie!

Indianie atakują! W pierwszym dodatku do **Age of Empires III** czerwonoskórzy pokażą swoją prawdziwą siłę. Trzy nowe plemiona wesprą rdzennych mieszkańców Nowego Świata, co wyrówna szanse. Dłżkość Indian sprawi, że Europejczykom nie pomogą ani grzmące kije, ani Żelazny Rumak, ani ognista woda. Zapowiada się walka o obronę zajętych terenów. Tylko brutalna siła zadecyduje, czy najeźdźcy wrócą za Wielką Wo-

dę, a bizona powrócą na swoje pastwiska, czy też ponownie usłyszymy „Sorry, Winetou”. Wielcy wodzowie znów powstaną i poprowadzą ciemnozielonych Indian do zwycięstwa. •



/MEDIEVAL II: TOTAL WAR/ PREMIERA: 2006 / WWW.GRAM.PL/MEDIEVAL2 /

WOJNA TOTALNA - OSTATNIE OSTRZEŻENIE

Hej, miecze w dłoń!

Historycy zajmujący się tematyką Wojny Totalnej dobrze znają trzy daty. 13 czerwca 2000 – miał miejsce pierwszy atak (**Shogun: Total War**). 21 sierpnia 2002 – nadeszło druzgoczące uderzenie (**Medieval: Total War**). 22 września 2004 – nastąpiła eskalacja konfliktu spowodowana zastosowaniem nowej technologii (**Rome: Total War**). Analizując te daty, nietrudno się domyślić, że kolejny brutalny cios, wymierzony w czas wolny graczy, musi nadejść w okolicach listopada tego roku.

Powiedzmy sobie szczerze, na ten atak nie jesteśmy przygotowani. **Medieval II: Total War** to broń o niewiarygodnych możliwościach. Łączy bazową skuteczność ładunku MTW z rozwinięciem śmiertelnie groźnej technologii RTW – mieszanka łączy szatańską. Pobieźna analiza wykazuje, że nadchodzą bardzo trudne dni, wielu graczy może paść z wycieńczenia

przy swoich komputerach. Nie będzie czasu na sen, takie są realia Wojny Totalnej. Nowa technologia personalizuje konflikt i nie pozwoli nam na traktowanie oddziałów jak bandy klonów – każdy żołnierz będzie generowany z wielu elementów, niepowtarzalny. Żaden zamek nie uchroni nas przed **Medieval II: Total War**. Pozostało jeszcze nieco czasu, w sam raz by nacieszyć się ostatni raz znajomymi i bliskimi. Wraz z nadejściem Wojny Totalnej ich twarze znikną z naszej pamięci. •



/SPELLFORCE 2/ PREMIERA: 18 SIERPNIA 2006 /
CENA: 99.90 PLN / WWW.GRAM.PL/SPELLFORCE2 /

CZARNY (MRO CZNY?) PR

Dość tych bzdur

Na oficjalnym serwisie Młodzieży z Czech Polskiej rozpoczęła się ostatnio akcja dezinformacyjna wymierzona w polską premierę gry **Spellforce 2**. Redakcja 4 Gramów postanowiła stawić opór wrogiej propagandzie i zacerpnąć informacji u źródła.

Nieprawdą jest, jakoby do gry miała być dodawana płyta chodnikowa i nadmuchiwany łódź. Płyta owszem będzie, ale CD, na dodatek z pełną wersją pierwszej części **Spellforce**.

Totalnym kłamstwem jest informacja o dacie premiery. Serwis twierdzi, że zaplanowano ją na Gwiazdkę, w związku z czym wszystkie iglaki w grze będą ozdobione bombkami zegarowymi. To bzdura – premiera odbędzie się 18 sierpnia i nikt nie ingerował w kod gry. •



/GRAMMUNITY/



...czyli Gramowicze na celowniku

Zapis przesłuchania z dnia 2006-06-30

Podjętany Michał „Maślanka” Osiecki został doprowadzony na przesłuchanie pod straż elitarniej jednostki GRAM. Nie stawiał oporu. Do akt dołączono podpisany przez podejrzane go cyroGRAM. Oficerowie śledczy: Solecia i Lucas the Great. Nad humanitarnym przebiegiem przesłuchania czuwał GRAMis. Nie stwierdził uchybień proceduralnych i naruszenia praw Gramowiczy.

- Funkcja na forum gram.pl?
- Forumowicz.
- Odnótowano niezgodność z materiałami śledztwa: na forum figuruje jako „delegat”.
- Ksywka na forum gram.pl?
- michal19.
- To nie jest jedyny pseudonim pod jakim jesteś znany...
- Maślanka – produkt mleczny?
- Tak, chcielibyśmy się dowiedzieć, dlaczego używasz podwójnej osobowości.
- Bo... lubię produkty mleczne?
- Uwierzyłeś w reklamę „Pij mleko – będziesz wielki”?
- Eeee... tak.
- Odnótowano: silnie podatny na manipulację.
- Kobiety?
- Brak.
- Dlatego że tyle grasz?
- Nie, brak chętnych...
- Za oknem, na ulicach jest pełno dziewczyn, a w twoim pokoju, przy komputerze ich nie ma – czy to może być powód?
- Nie wpadłem na to...
- Co cię trzyma przy gram.pl?
- Eeee... samo gram.pl?
- Czy coś jeszcze?
- Gry, bardzo lubię gry...
- Czyli tylko to... inni użytkownicy się nie liczą?
- No nie... oni też lubią grać...
- Więc gdyby nie grali, mogliby nie istnieć?
- Eeee...
- Społeczność gram.pl nie będzie zadowolona z twojego punktu widzenia. Czy w tej sytuacji chciałbyś coś jeszcze komuś przekazać?
- Myślę, że najlepszym przygotowaniem do egzaminu jest gra. Każda gra. • gram.pl/forum

**/FOOTBAL
MANAGER 2007/**

PREMIERA: 2006 /
CENA: 99.90 PLN /
WWW.GRAM.PL/FM2007 /

DO BOJU BIAŁO-CZERWONI!

Odtrutka na Mundial

Nasza reprezentacja nie rozpieściła nas na Mundialu, więc wzięć sprawy w swoje ręce. Przy pomocy nowego **Football Managera** udowodnimy, że taka polska reprezentacja nie jest jak ją widzieliśmy. Tym razem będziemy jeszcze lepiej przygotowani do działania. Dzięki bardziej zaawansowanym możliwościom kontaktu z mediami, zgnoimy zawodników przeciwnika a swoim szepniemy kilka słów otuchy. •

sklep.gram.pl

SIERPIEŃ 2006

TOP 10 (BESTSELLERY)

1. **Heroes of Might & Magic V (PC)**
cena: 99.90 zł — 89.90 zł*
2. **World of Warcraft (PC)**
cena: 149.90 zł — 104.90 zł*
3. **Gothic II: Noc Kruka (PC)**
cena: 59.90 zł — 29.90 zł*
4. **Baldur's Gate II + Tron Bhaala (PC)**
cena: 19.99 zł — 9.99 zł*
5. **Guild Wars: Factions (PC)**
cena: 129.90 zł — 99.90 zł*
6. **Diablo II Złota Edycja (PC)**
cena: 59.90 zł — 41.90 zł*
7. **Kroniki Riddicka (PC)**
cena: 19.99 zł — 13.99 zł*
8. **Zeus: Pan Olimpu – Złota Edycja (PC)**
cena: 19.99 zł — 13.90 zł*
9. **Age of Empires III (PC)**
cena: 129.90 zł — 69.90 zł*
10. **Guild Wars (PC)**
cena: 129.90 zł — 90.90 zł*

* Każdy z tych tytułów możesz kupić taniej korzystając z Wirtualnych Pienędzy, które znajdziesz we wszystkich grach komputerowych wydawanych przez CD Projekt.

Więcej informacji na stronie: www.gram.pl/info

9 /EXTRA KLASKA NEXT/ CENA: 19.99 PLN / PREMIERA: 31 SIERPNIA 2006 / EXTRAKLASKA.GRAM.PL /

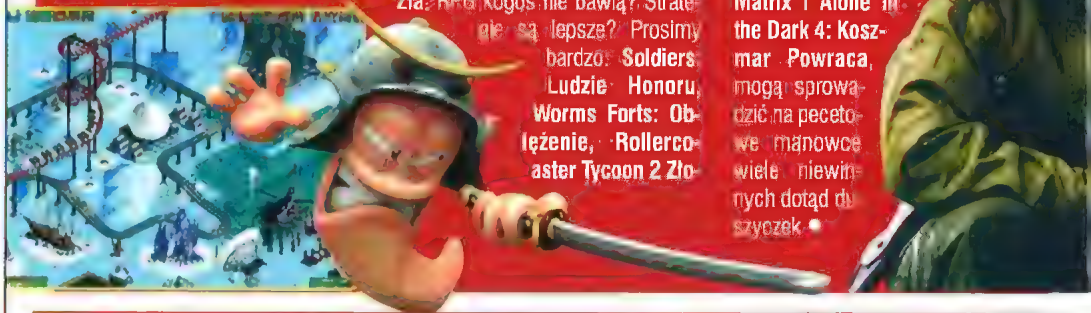
OBNAŻAMY STRASZLIWĄ INTRYGĘ

4 Gry dotarły do tajnych planów wydawniczych OD Projektu. Gdy wykradaliśmy dla Was informacje, przyłapali nas niestety ślepacze działu marketingu z Kofeiny i Pablo na czele. Po wielogodzinnej praniu mózgu i zatruciu litrami kawy zapomnieliśmy niemal wszystko oprócz najbardziej przebiegających wieści. Tego nie mogło wymazać. Wiadomo, że koniec sierpnia to dla wielu graczy początek szkoły. Za pomocą serii **eXtra Klaszka next** przygotowano jednak zamach na naturalny rytm życia. Już przed pierwszym dzwonkiem ukazuje się całe mnóstwo tytułów, które znane są ze swej zdolności przykuwania do monitora i pozerania wolnego czasu. Nie możemy się dowiedzieć szczegółów od szefa tego projektu, bo jego pomieszczenie jest pilnie



wane dzień i noc. Czasem jedynie słychać ze środka chrapiwy, basowy śmiech. Raz udało się nam usłyszeć takie strzępy słów: „Taak... nadchodzi czas sagi...”. Nie wiemy, czy chodziło o markę kawy, czy też szykuje on coś strasznego. Wspólnymi siłami udało nam się częściowo odtworzyć listę tytułów, dzięki którym **eXtra Klaszka next** zapanuje nad umysłami i czasem wolnym graczy. **Neverwinter Nights, The Elder Scrolls: Morrowind GOLD** (czyli ze wszystkimi dodatkami) i **Świątynia Pierwotnego Zła**. RPG kogoś nie bawią? Strategię są lepsze? Prosimy bardzo: **Soldiers: Ludzie Honoru, Worms Forts: Obłężenie, Rollercoaster Tycoon 2 Zło**.

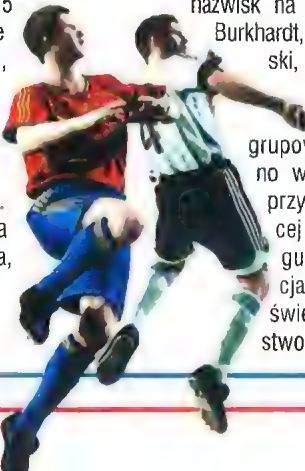
na Edycję. Faniom erogeji sportowych też nie będzie lekko – dla nich przygotowano **ToCA Race Driver 2** od której oderwać może jedynie granat ręczny. Na tych zaś, którzy nie wiedzą, czym są gry, zastawiono misterną pułapkę. Kojarzące się z filmami (w dowolnym kierunku konwersji) **Enter The Matrix** i **Alone in the Dark 4: Koszmar Powraca**, mogą sprowadzić na pecetów wiele niewinnych dotąd duszyczek.



9 /WIRTUALNE KOPANIE PIŁKI BILETEM DO IRLANDII/ PES.GRAM.PL /

Jeśli uważasz że wiesz, co skopali „nasi chłopcy” podczas wizyty u przyjaciół zza Odry, mamy propozycję: weź udział w **Mistrzostwach Polski w Pro Evolution Soccer**. Jeśli zwyciężysz, udowodnisz swe racje na Mistrzostwach Europy w Irlandii. Eliminacje odbywają się w Warszawie (sobota, 12 sierpnia), Katowicach (wtorek, 15 sierpnia), Krakowie (sobota, 19 sierpnia), Szczecinie (wtorek, 22 sierpnia), Poznaniu (piątek, 25 sierpnia) i Wrocławiu (wtorek, 29 sierpnia). Finał zaplanowano na sobotę 9 września, oczywiście w stolicy. Daty te mogą jeszcze ulec zmianie.

Ubiór sportowy nie jest konieczny – korki słabo nadają się do obsługi pada. Kandydaci na mistrzów walczyć będą bowiem na konsolach PlayStation 2, a w zmaganiach graczom sekundować mają znani piłkarze Orange Ekstraklasy. Lista zaproszonych gości byłaby długa, więc 4 Gramy pozwalają sobie na subiektywny wybór trzech nazwisk na zachętę: Marcin Burkhardt, Marcin Wasilewski, Jakub Błaszczykowski. Nagród w fazie grupowej przewidziano wiele, w tym na przykład PSP – więcej szczegółów i regulamin na specjalnej stronie poświęconej mistrzostwom.



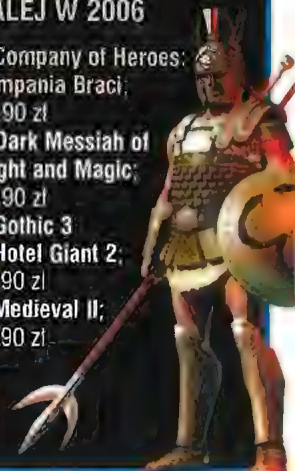
9 /PLAN WYDAWNICZY/

SIERPIEŃ 2006

- ➔ 3 sierpnia: Titan Quest; 99.90 zł
- ➔ 18 sierpnia: SpellForce 2; 99.90 zł

DALEJ W 2006

- ➔ Company of Heroes: Kompania Braci; 99.90 zł
- ➔ Dark Messiah of Might and Magic; 99.90 zł
- ➔ Gothic 3
- ➔ Hotel Giant 2; 99.90 zł
- ➔ Medieval II; 99.90 zł



PRODUCENT: REBELMIND
WWW.REBELMIND.COM
DATA PREMIERY: III KWARTAŁ 2006

DVD
09/2006

QN'IK | DIABLO W XIX-WIECZNEJ EUROPIE



FRATER

Hack'n'slashe przeżywają renesans. Miesiąc temu mogliście poczytać o znakomitym Titan Questie, a już zza monitora zaczyna wyglądać nowa oblecująca produkcja – Frater. Kto wygra ten pojedynek?

Klonów Diabło na PC pojawiły się już całe pęczki. Choć nie wnoszą one zbyt wiele do gatunku, prawie każdy go w jakiś sposób uszlachetniał, głównie pod względem interfejsu i możliwości rozwoju postaci. Nie inaczej jest w przypadku Fratera (w ten sposób odmieńmy tytuł autorzy, „frater” to po łacinie „brat”) – hack'n'slasha czerpiącego garściami z poprzednich tytułów tego gatunku, ale jednocześnie dodającego również sporo od siebie.

Swojskie widoki

Pierwsze, co się rzuci w oczy, to grafika. Początkowo mroczna i nieco przygnębiająca (ciemność, deszcz), ale naprawdę dobrej jakości. Nie ma tu mowy o oszukanym 3D, jakie widzieliśmy w Titan Questie. Frater oferuje pełny trójwymiar z możliwością swobodnego obracania kamery, dodatkowo lokacje zostały zaprojektowane tak starannie, że naprawdę robią wrażenie. Pierwsze miasteczko, które od widzimy (Kamieniec), prezentuje się wyśmienicie – bardzo szczegółowo i klimatycznie. A dalej wcale nie jest gorzej.

Nieco mniej efektownie wygląda w wersji beta sprawa z postaciami i ich animacją – nad nią programiści powinni jeszcze popracować, bo bohaterowie poruszają się nieco sztucznie. Ogólnie jednak pod względem technicznym Frater prezentuje się jak najlepiej, na co wpływają też zróżnicowane lokacje, zmieniające się pory doby i mnogość rodzajów przeciwników. Niestety małą bolączką jest wygląd menuów, które też – mam nadzieję – zostaną jeszcze doszlifowane. Tak czy inaczej już teraz wygląda już dużo lepiej niż w konkurencyjnym Titanie...

Siecz i rąb

Jeśli chodzi o treść gry, żadnych odstępstw od kanonu tu nie ma. Wciąż zabawa polega na walce, zdobywaniu nowych przedmiotów, walce, osiąganiu wyższych poziomów doświadczenia, walce, wykonywaniu zadań... oraz walce. Ta, ze względu na czasowe umiejscowienie gry, będzie wyglądała nieco inaczej niż w znanych hack'n'slashach. Autorzy zdecydowali, że nie ograniczą gracza tylko do broni siecznej, łuków i czarów, dając dodatkowo... broń palną. Co ciekawe, posiadacz strzelby wcale nie staje się nagle bogiem pola bitwy – raz, że amunicja jest bardzo limitowana, a dwa, że... dobry fireball wart jest więcej niż magazynek sześciostrzzałowca.

W grze nie mogło oczywiście zabraknąć złożonego (co jednak nie oznacza „skomplikowanego”) rozwoju postaci. Poza charakterystykami, gracz

Frater śmiało będzie mógł stanąć w szranki z najlepszym w tym momencie hack'n'slashem, Titan Questem.

może również uczyć swojego bohatera kolejnych umiejętności, podwyższać jego wytrzymałość (początkowo nie jest on w stanie zbyt długo biec), zdolności obronne itp., itd. Rozwój odbywa się za pomocą intuicyjnego drzewka, które sprawdza się tu bardzo dobrze. To wszystko już – mniej lub bardziej podobne – gdzieś wcześniej widzieliśmy. Jednak Frater na tym nie poprzestaje.

Nowości

Jedną z najciekawszych nowości w grze jest możliwość łączenia ze sobą posiadanych przedmiotów. Znalazłeś fajną magiczną łaskę, a kierujesz łuczniką (przy okazji: w grze do wyboru są trzy postacie) – nic nie stoi na przeszkodzie, żeby połączyć zdobytą z posiadanym łukiem. To co prawda nieco kosztuje, ale za to oręż może zyskać nowe, magiczne możliwości. Nic jednak za darmo – czasem takie zmiany trzeba dodatkowo obkupić utratą pewnych właściwości, najczęściej wytrzymałości przedmiotu. A właśnie – znów powróciło znane z Diablo niszczenie się oręża.

Grałem w dość wczesną wersję Fratera, dlatego też na wiele rzeczy przysmykałem na razie oko. Jest to bowiem gra, która naprawdę ma szansę na przekonanie do siebie dużej liczby ludzi... jeśli tylko wszystkie elementy zostaną odpowiednio wyważone. Wtedy tytuł śmiało będzie mógł stanąć w szranki z najlepszym w tym momencie hack'n'slashem, Titan Questem. No i nie oszukujmy się – bardzo przyjemnie gra się w znanych, swojskich rejonach... [CBA]



PRODUCENT: ARKANE/KUJU
DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2006
WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

QN'IK | TEST WERSJI ONLINE

Świat Might & Magic jest w natarciu. Dopiero co na ekrany pecetów trafiła wyśmienita Heroes of Might & Magic V, a już niebawem pojawi się kolejna gra – z innego gatunku, ale mająca szansę na nie mniejszy sukces.

Dark Messiah

MIGHT AND MAGIC

O Dark Messiah poczytać mogliście niedawno (CDA 04/06) w Temacie Numeru. Mnie zaś udało się zagrać – jako jednej z pierwszych osób na świecie (i jedynej w Polsce) – w tryb wieloosobowy gry. W tym celu zresztą wybrałem się do Paryża, by uczestniczyć w specjalnym pokazie dla prasy, a także... grać do upadłego w sieci lokalnej z innymi dziennikarzami i samymi twórcami!

Tylko o multi?

Zwykle nie angażujemy działu „Za pięć dwunasta” tylko po to, żebyście mogli się dowiedzieć, jak się gra po sieci – wszak to tylko dodatkowy tryb przeznaczony dla ludzi, którzy przejdą już single i chcą powalczyć z żywymi oponentami... Błąd! Może i tak sytuacja wygląda w wielu innych grach, ale nie w Dark Messiah of Might & Magic. O tym, czego możecie się spodziewać w trybie sieciowym, najlepiej świadczy fakt, że do jego zrobienia została zaangażowana druga ekipa programistów. DMM multiplayer to zupełnie inna, samodzielna gra! Ubisoft nie mógł dokonać lepszego wyboru. Tryb single przysto-

Dark Messiah używa Dark Side of the Magic...

Phew... dwa lwy na tarczy. Jeden sra, a drugi warczy.

ZA PIĘĆ DWUNASTA

Postacie z klasą

W grze masz do wyboru pięć klas postaci. Różnice między nimi są tak wielkie, że w zasadzie przy każdej zmianie można odkrywać grę na nowo!

Łucznik – początkowo jest dość słaby, ale nie bezbronny. Jest nawet w stanie wygrać pojedynek z rycerzem – o ile tylko ma mocno napiętą cięciwę i nie spudłuje... Na wyższych poziomach łucznik zyskuje nowe rodzaje strzał (zatrute, ogniste, potrójne itp.), a także może ulepszać swój łuk. Najlepiej się czuje na podwyższeniu, w możliwie sporej odległości od wroga. Aha – strzala to nie pocisk z karabinu, bardzo szybko opada na ziemię...



Mag – chodząca artyleria, jednak na samym początku słaby staruszek. Dość szybko jednak – już po zabiciu kilku wrogów – zyskuje nowe możliwości, co w dalszej grze czyni go śmiertelnie groźnym wrogiem – i wspaniałym sprzymierzeńcem. Dysponuje potężnymi czarami działającymi na odległość oraz tarczami, którymi może chronić siebie i kolegów w drużynie. Zasadniczo ma dwie drogi rozwoju – ognie lub pioruny. Im lepszy jest w jednej dziedzinie, tym słabszy staje się w drugiej.



Kapłanka – najbardziej nietypowa postać. Na początku właściwie całkowicie bezbronna, zanim kogoś zabije, musi wystrzelać w niego całą masę pocisków. Przy wyższych levelach jest już jednak przeciwnikiem nie do pogardzenia. Nie dość, że leczy i wskrzesza kolegów z drużyny, to jeszcze może zatruwać przeciwników, spowalniać ich i oślepiać, a także... pożerać ich dusze. Jest to klasa dla ludzi, którzy szukają w FPS-ach czegoś nowego. Najoryginalniejsza w grze.



Rycerz – zwykły rębajło. Jedyna klasa, która nawet na najniższym levelu jest w stanie zabić każdego innego przeciwnika – o ile tylko dostanie się do niego na odpowiednio małą odległość. Dysponuje bardzo szybkim sprintem, ale również dość szybko się męczy – jeśli jednak dostanie pod miecz kogośkolwiek poza innym rycerzem, ten może przygotowywać się do respaunu. Bardzo ciekawie wyglądają za to pojedynki wewnątrzklasowe. Tu trzeba robić użytek z tarczy i nader umiejętnie wymachiwać mieczem – a przy równym poziomie pojedynki potrafią trwać nawet dłużej niż minuty.



Zabójca – po prostu predator. Im mniej się porusza, tym bardziej jest niewidoczny. W walce bezpośredniej dość silny, ale najsukuteczniejszy, gdy zaatakuje niespodziewającego się przeciwnika. Na wyższych poziomach dodatkowo zyskuje nowe zdolności – między innymi może zakładać pułapki, udawać, że nie żyje (!), a nawet przeobrazić się w postać wroga i zabijać z zaskoczenia – nawet od frontu.



Wojciech Arkane Studios, twórcy Arx Fatalis, zaś za multi wzięło się Kuju (wcześniej spod ich ręki wyszedł m.in. tryb wieloosobowy do konsolowej gry Call of Duty: Finest Hour). Uniknięto w ten sposób odwiecznego problemu zostawiania trybu sieciowego na koniec. Teraz całość powstaje jednocześnie, nie ma mowy o traktowaniu czegośkolwiek po macoszemu.

Battlefield Middle-earth

Tryb wieloosobowy w Dark Messiah przypomina nieco te znane z gier tylko online'owych, takich jak np. Battlefield 2. Na pięciu mapach zmierzyć się będzie mogło od 2 do 32 graczy w trzech trybach: deathmatch, team deathmatch i Crusade. O dwóch pierwszych nie mówić nie trzeba, zaś trzeci to rodzaj kampanii multiplayer, w której doświadczenie graczy jest przenoszone do kolejnych planów, dodatkowo postacie zyskują możliwość odnajdywania nowych przedmiotów etc.

Akcja gry toczy się w świecie znanym z HoMM V, lecz w innym miejscu i nieco później niż wydarzenia znane z gry Nival. W Dark Messiah występują dwie drużyny: ludzie i nieumarli. Podział na dobro i zło nie jest tu jednak tak oczywisty, w tle bowiem mamy złożoną intrygę, jednak nie ma co się w tym momencie na niej koncentrować, gdyż najważniejsze jest tu to, jak się w grze. A na ten temat mogę już co nieco powiedzieć.

Trzeba mieć klasę

Przed dołączeniem do rozgrywki należy wybrać, jaką klasą postaci chcemy się poruszać. Tych jest pięć (patrz ramka) i istnieje możliwość ich zmiany w każdej chwili, jednak nie jest to zbyt opłacalne, gdyż w grze zastosowano złożony system leveli i uzyskiwanych dzięki nim nowych umiejętności. Zwykajnie więc nie opłaca się w środku gry zmieniać doświadczonego maga na początkującego łucznika, gdyż to tylko osłabi drużynę.

W ogóle zróżnicowanie klas to jeden z najciekawszych aspektów gry. W połączeniu z zupełnie nowym schematem rozgrywki daje mieszaninę wybuchową. Gracze przyzwyczajeni do kierowania żołnierzami z supernowoczesną bronią będą musieli przywyknąć do nowej mechaniki rozgrywki – zwracania uwagi na parabolę strzału, zasięg broni i możliwości magiczne. Takiej gry jeszcze nie było.

Rysy na Mesjaszu

Czy więc gra jest skazana na sukces i już na tym etapie prac nie można doszukiwać się w niej żadnej rysy? Niekoniecznie, kilka zastrzeżeń można jeszcze wskazać. Niestety autorzy planują tylko pięć map w trybie multi, co nie jest liczbą szczególnie imponującą. Na plus można zaliczyć za to fakt, że dzięki budowie lokacji nawet mała liczba graczy będzie bawić się przyzwoicie – choć nie wyobrażam sobie mimo wszystko pojedynków jeden na jednego. Większym problemem jest zbalansowanie klas, które w tym momencie pozostawia nieco do życzenia. Tak naprawdę tylko niskolevelowy żołnierz ma szansę w starciu

z przeciwnikiem bardziej doświadczonym – reszta w takim przypadku to tylko mięso armatnie liżącego na łut szczęścia.

Szkoda też, że w multiplayerze nie wykorzystano do końca możliwości dawanych przez engine Source (na nim powstaje cała gra). O ile w single'u interakcja z otoczeniem i wykorzystywanie różnych przedmiotów stanowił będzie treść walki, to w multi w ogóle nie zauważyłem takiej możliwości. Pozostaje tylko liczyć, że autorzy jeszcze do premiery usprawnią w kilku miejscach mapę i pozwolą np. spuścić na wrogów lawinę czy coś w tym stylu.

Wszystkie niedoróbki jednak błędą w obliczu dwóch faktów: po pierwsze, to jeszcze beta, a do premiery zostało nieco czasu; po drugie, multiplayer Dark Messiah to tylko część tej rewelacyjnie zapowiadającej się gry. I już teraz widać, że i ten tryb bez wątpienia znajdzie sobie bardzo wielu amatorów. (GDA)



Gdy gracze osiągną wysokie poziomy, planse stają się prawdziwymi polami bitwy.

Ech, muszę się uzbroić w cierpliwość. Najbliższy wróg przewidywany jest na III kwartał przyszłego roku.

Arcade.....	4	Samochódka.....	6 (!)
FPS.....	1	Symulator/sim.....	3
Polonizacja.....	4	TPP/akcja.....	2
Przygodówka.....	2		

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 22 GRY

Lato, upały, a u nas aż 22 gry! A wśród nich kilka perełek... i kilka kaszanek. Jak to w życiu. Poza tym temperatura nas wykańcza, co troszkę odbiło się na treści komentarzy (trudno wykrzesać z siebie energię i ironię, gdy wokół totalna sauna), co poniektórzy na urlopiach (Eld dla przykładu) i takie tam. Dooobra, dość gadania, i tak palce się lepią do klawiatury...



Na podobnym nieszko lubiany przez wszystkich po Stefan. Na ulicy czapkę zdejmie, ukłoni się. Teraz, gdy mięt nie widzi, gra w "Marowind" i krzyczy do monitora: "Zabiję cię ty szmato!"

Ankh

Od EGM-a: Gdybym miał tylko oceniać zawartość w grze humor i ilość radości, jaką mi dała, pewnie wahałbym się, czy dać 10, czy może zaledwie 9+. Ale że na grę składa się wiele innych elementów, które niestety nie są aż tak bardzo dopieszczone, końcowa ocena jest dużo niższa. Tym niemniej jeśli zwracasz głównie uwagę na treść, nie formę, będziesz zachwycony. Osobliwie zaś, gdy gustujesz w stylistyce klasycznych przygodówek i zarykiwałeś się śmiechem przy kolejnych odsłoniach cyklu Monkey Island...

Smuggler: Dziwna sprawa, bo ocena końcowa nijak się ma do entuzjazmu, z jakim EGM o tej grze opowiadał.

Allor: Aż dziwne, że tej 9 EGM nie wystawił... Cóż, najwidoczniej te „niedopieczoności” elementy są naprawdę słaabkie...

Mac Abra: Odpalę demo, sprawdzę. Dawno nie śmiałem się przy przygodówce, a jeśli nawet, to był to śmiech ponury.

gem: Mnie dla odmiany zdarzało się śmiać przez cały na widok mizernej formy znakomitych ponoć adventure...

Czarny Iwan: Nie przesadzaj, to były przecież tylko szczęścia.

CormaC: Znaczący się takie „Schadenfreude”? Czyżby szczęścia, że przygodówki umierają? :)

Hut: Albo ktoś kroili w pobliżu cebule. Mamy lato, cebule świeże, to i mocno działają.

Gatunek: przygodowa

Podobna do: stylizacyjnie rip. do Monkey Island

Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 1.5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB DVD 07/06

Ocena: 7

Strona w GDA: 084

Auto

Od elda: Doskonała samochodówka dla małych i dużych chłopków, którym podobają się Pixarowskie „Auto”. Świetna gra pod każdym względem: wyścigów, grafiki, humoru i dubbingu. Do tego jak wydana! Ile gier może pochwalić się o niewymiarowym pudełkiem?

Smuggler: O, ostatnio sporo z tych, które wydawał CDP. Np. Rise of Legends.

Mac Abra: Dłwie gry na podst. jednego filmu? Przesadzmy!

Hut: A raczej sadyzm!

gem: A propos – powstaje kolejna gra na podstawie trylogii Tolkiena-Jacksona.

Mac Abra: No wiesz, gdzie Autka, gdzie Tolkien, gdzie Chłodnica, gdzie Śródziemie...

Qn'ik: Równie a propos: dostałem właśnie przesyłkę z długopisami. Fajowe – poczytacie o nich za miesiąc.

alkohochlik: eld jest gupi

Czarny Iwan: Najbardziej podobało mi się hasło reklamowe gry „Niech kumple wdychają twoje spaliny (...).” Mocno dwuznaczne, LOL.

Allor: No co, raz że kalka z angielskiego idealna, a dwa – nie mów, że nie lubieś zapachu Syrenki!

Auto: Przygody w Chłodnicy Górskiej

Od elda: Jedna z dwóch gier towarzyszących kinowemu „Autom”. Ta jest przeznaczona dla młodszych graczy i w sumie niewiele ma wspólnego z jazdą samochodem. Ot, parę minigierek dla miłośników. Mocno średnich.

Smuggler: Na szczęście nie musiałem w to grać...

Allor: A Czarny Iwan był niestety niepokieszony...

Mac Abra: Ocena – zdaje się – wyznacza też górny zakres wiekowy tzw. targetu.

gem: Tytuł równie dobrze pasowałby do filmu 16 i... Wście, ona i on w górskiej chacie w zimie...

Qn'ik: Zdradzasz brołbekowe ideały!

Czarny Iwan: Ona pokazuje zderzaki, on zagląda w jej reflektory... tak, czuję ten klimat.

Smuggler: No tak, „do 6 lat”, to – zdaje się – w sam raz dla Czarnego Iwana. :P

CormaC: A trener jest? :)

Gatunek: samochodówka/zręcznościowa

Podobna do: nie mam pojęcia :)

Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

Ocena: 6+

Strona w GDA: 089

Barrow Hill

Od Siekiery: Skromna, budżetowa w każdym calu przygodówka z dreszczykiem. Stosunkowo łatwa, stosunkowo krótka, na domiar złego do bólu statyczna. Absolutnie dla największych maniaków gatunku, bo to już nawet nie jest oldschool. To prehistoria.

Smuggler: Jak już EGM nie za bardzo ją chciał do recenzji, to o czymś to musi świadczyć...

Allor: Skoro taka słaba, to czemu aż 5+? Przecież 5 to ocena średnia, a to niby tylko dla największych maniaków...

Mac Abra: Co tu gadać, wystarczy odpalić demo.

gem: Jak dla mnie, jako ciekawostka, całkowicie poza skalę ocen.

Czarny Iwan: Chciałem bardzo poczuć ten dreszcz, nie udało się.

Smuggler: ...Rodzice weszli do pokoju? :P

CormaC: Taka ewentualność to dopiero powoduje dreszczyk...

Mac Abra: Widać, że wie, o czym mówi. :)

CormaC: Ale to był cudzy pokój i nie prześadywałem w nim sam... :)

Taki Silent Hill 4: The Room – strach, kto wyskoczy z pokoju obok i czy będzie trzymał służbowy pistolet. :)

Gatunek: przygodowa

Podobna do: Necronomicon, Scratches

Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 450 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB

Ocena: 5+

Dem: 07/06

Strona w GDA: 080

Gatunek: samochodówka

Podobna do: może Ford Racing?

Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1.2 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

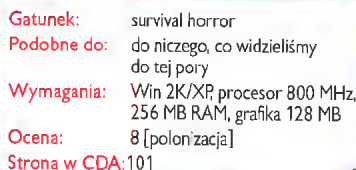
Dem: w Sieci

Ocena: 8+

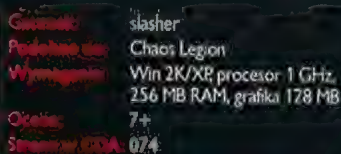
Strona w GDA: 088

GAME WALKER

Mac Abra: Widac ze Canega bardzo powaznie podchodzi do polonizacji. Wpadki sie im trafiaja jak kazdemu, kto cos robi, ale jest coraz lepiej. Tak trzymac.

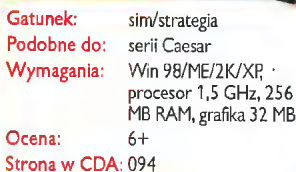


Mac Abra: Łzesz, ty elito, ty!



♣ **Smuggler:** ...jak powiedział Naczelnny czytając napisaną przez niego recenzję.

* Przepraszam w tym miejscu wszystkich posiadaczy rejestracji, na W oraz mieszkańców wsi, którym kultury nie brakuje – potępiam zachowania, a nie miejsce zamieszkania.



RETRO-ACTION

CDA 11/98



Trzydziesty numer CDA to 124 strony, nakład 90 000. 2 CD (w tym pełna wersja Alone in the Dark 3) – wszystko za 14,99 zł. (Ktoś śmie narzekać, że dziś CDA jest za drogi?!). Nnno... 12 zapowiedzi, w tym obszerny tekst o Thiefie, z bardziej znanych jest też sporo o Anachroniksie, Gun Metalu (ten dał śmy po paru latach w pełnej wersji...), Caesarze 3 i Myth 2.

Hot news – pogłoski o śmierci Johna Romero (id Software) w strzelaninie okazały się na szczęście czymś ponurym żartem. Black Isle tworzy nowego RPG-a – Planescape Torment (premiera już w 1999). Zapowiadane są nowe Wormsy – Armageddon oraz Civilization: Call to Power. Reklamówki Unreala emitowane są m.in. w MTV. Pojawiła się „gra specjalnie dla dziewczynek” (12-17 lat) – jej treścią jest robienie makijażu, dobor ciuchów, tworzenie horoskopów, shopping, test inteligencji... Hm, feministki pewnie już machają siekierami... Ale mniejsza o to, mam dla was SIEKIERE! Diablo 2 będzie miało akcelеровaną grafikę! A Settlers III pojawi się także w wersji DVD. Ech, ten postęp... A, zapowiedziano też sequel System Shocka (warto było czekać, oj, warto!) i kolejną grę w realiach Star Wars – X-Wing Alliance.

26 recenzji, czyli jak na dzisiejsze standardy bardzo dużo – ale tak między nami to naprawdę Dużych Gier za wiele nie było. Może poza Need For Speed 3. Naturalnie tytuły, takie jak Chessmaster 6000, Warlords 3, Railroad Tycoon 2, Fifth Element coś ludziom mówią... ale jednak to już nie to. Z łezką w oku można też sobie przypo-

mnąć o zupełnie (i niesłusznie) zapomnianym tytule jak Creatures (coś pomiędzy Black & White i Spore – ewolucja i nauka stworków – a jednocześnie bardzo sympatyczna gierka; pierwsza część sprzedawała się w 500 000 egz.) czy przygodówce Nightlong albo platformówce Jazz Jackrabbit 2.

W Świnie gra Spycraft (który oldskulowiec z ręką na sercu powie „o, znam!”). Dalej reportaże z targów ECTS'98 (sporo o Larze Croft), solucja do Alone 3, tipsy, Scena komputerowa, Królestwo Chaosu, trzy strony Na Luzie, Mocna Dłoń.

Następnie działka programów użytkowych (coraz mniejsza...), z bardzo użytecznym/użytecznym programem „Wszystko o seksie” na czele. Sporo sprzętu (nagrywarka CD – 1200 zł... tjaaa), Action Redaction (z długim listem od ówczesnego anty-fana... i wyobraźcie sobie: ani jednego błędu, żadnego przekleństwa... ech, szkoda tych czasów), Prenumerata.

Z zabawniejszych rzeczy – reklama na czwartej stronie. „Dołącz do nas” – wabiła firma tworząca „jedną z najbardziej zaawansowanych polskich gier na PC”. Chodziło o grę Slay, którą śmiało można nazwać „polskim DN Forever”. Głównie dlatego, że dużo się o niej gadało, a samej gry nikt tak naprawdę nigdy nie widział i poza niestannymi zmianami engine'u n c się z nią właściwie nie działo. (Przez kilka lat pokazywali nam to samo krótkie demo, tyle że z coraz lepszą grafiką.)

Loco Mania



Genre: logiczna
Platformy: Locomotion
Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Cena: 7
Data: 09/06
Strona w CDA: 087

➤ **Od Allora:** Budz-towe łamanie głowy w kolejowych klimatach. Wykonanie nie powala, sama gra jest jednak bardzo przyjemna, choć niestety dość krótka.

➤ **Smuggler:** W każdym razie zdecydowanie lepsza od Trainz 2006.

➤ **Mac Abra:** Bah, to jakbyś powiedział, że to polityk lepszy od Romcia czy Andrija czy... ech, długo by wyliczać i tak naprawdę nic nie znaczy. Bo być lepszym od nic i żadna sztuka.

➤ **gem:** Zgłaszam wniosek formalny o karanie karani administracyjnymi wszystkimi, którzy w jakikolwiek sposób podważają majestat jasnie oświeconych panujących. Kto za? Kto się wstrzymał? Dziękuję.

➤ **Czarny Iwan:** Jesteś u pani!

➤ **Smuggler:** Hm, chyba gemowi ksywkę zmienimy na, powiedzmy, G(em)osiu.

➤ **Qn'ik:** Upał + zmiany w rządzie nie najlepiej służą komentarzom Smuggiego w GVV, nie sądzę cie?

➤ **Smuggler:** I mnie, i całą Polskę, nie uważacie?

MicroMachines V4

➤ **Od Allora:** Nowe wcielenie słynnej niegdyś serii. Niezbyt niestety udane, przez co wersję z normalną ceną lepiej omijać szerokim łukiem, wybierając np. TM. Ale jeśli trafi (a powinna) do jakiejś serii budżetowej... to nie taka znowu zła gra, choć do najlepszych sporo jej jednak brakuje.

Genre: samochodówka
Platformy: poza innymi MM do... TrackManii?
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB
Cena: 6
Data: DVD 09/06
Strona w CDA: 068

➤ **Mac Abra:** Ech, to już wołę klasyczne resoraki... gdzieś tam w piwnicy powinny jakieś dogorywać.

➤ **CormaC:** Właśnie próbuję wyobrazić sobie Mac Abrego bawiącego się resorakami... Mission failed. Sorry, no bonus.

➤ **Hut:** Właśnie! Mam na stryszku całą kolekcję Majorette!

➤ **gem:** Ciekawe, Codies mieli do dyspozycji, prócz głośnej licencji, naprawdę niezłe narzędzia w postaci RenderWare'a i Havoka... A mimo to tak bardzo im się nie udało...

➤ **Czarny Iwan:** Może za bardzo chcieli.

➤ **Mac Abra:** Chcieli jak najlepiej, a wyszło jak zawsze. Przrażno.

➤ **Qn'ik:** ...czemu w tym miejscu nie dopisał się Smg z jakimś kolejnym politycznym wtrętem? Aż się prosi przecież...

➤ **Smuggler:** Bo za gorąco. Że też politycy temu nie podlegają – pier... bzdury cały rok z tym samym entuzjazmem...

©ormaC

Dysmatura

„Dysleksja rozwojowa – specyficzne trudności w czytaniu i pisaniu u dzieci o prawidłowym rozwoju umysłowym. Spowodowane są zaburzeniami niektórych funkcji pozawczych, motorycznych i ich integracji, uwarunkowanymi nieprawidłowym funkcjonowaniem układu nerwowego.”

„Dysleksja/dyzleksja/dyzleksja – niechęć do nauki/lenistwo.”

Jakoś specjalnie nie zdziwiło mnie to, że tegoroczna matura wypadła tak, jak wy-

padła. Zdało 79%. Wystarczy posiedzieć trochę na internetowych forach lub grupach dyskusyjnych, by dojść do wniosku, że młodzież, za przeproszeniem, kretynieje, a z wynikami badań dysleksji (według których 9-10% uczniów w Polsce ma tę dolegliwość, przy czym nie każdy dyslektyk musi być dysortografem) coś jest nie tak. Można dojść do wniosku, że proporcje są odwrócone. 9-10% uczniów umie pisać i czytać się językiem ojczystym. Reszta zaslania się często papierami na „dysleksję/dyzleksję/dysleksję” (ja się pytam, co to jest ta „dysLEKcja” – niechęć do lekcji polskiego?). Prawda jest

taka, że tę „dysleksję” można bardzo łatwo wyleczyć – wystarczy się skupić i nauczyć pisać poprawnie. Nie zrozumcie mnie źle – jestem daleki od tego, by drwić z ludzi, którzy NAPRAWDĘ cierpią na dysortografię. Mam takich znajomych. Od „dyslektyków” różnią się tym, że WSTYDZA się byków, które sadzają i np. postując na forum przepuszczają wiadomości przez sprawdzanie pisowni w Wordzie, bo uważają, że robienie byków w ojczystym języku źle świadczy o kulturze osobistej i stosunku do innych dyskutantów. „Dyslektyk” natomiast jest dumny, że ma jakąś urojoną dolegliwość,

która w jego mniemaniu usuwa wszelkie reguły pisowni „nieczepiając się moich błędów – mam dysleksję więc pocatujcie mnie w dół”. Tymczasem minister Gier tych wprowadza amnestię dla maturzystów i chce robić lekcje wychowania patriotycznego. Potem będziemy mieli takich zakichanych patriotów, którzy nie potrafią skłębic w OJCZYSTYM języku zdania bez dwóch zenujących baboli (maturę mają, bo poza polskim we wszystkich miał ponad 30%, więc dysminister im ją dał), za to pięknie salutują (pamiętam słynne fotki?), „Nie matura, lecz chęć szczerza robi ciębie oficera”. Taaaak...

Od Allora: Bardzo bogate wydanie w rozsądnej cenie (niższej niż uboższa wersja angielska!), z dobrym tłumaczeniem (efekt współpracy z fanami). Drobne błędy się zdarzają, ale przy ogromnej pracy było to nie do uniknięcia – całość i tak sprawia w pełni profesjonalne wrażenie. Dodatkowy bonus to możliwość ściągnięcia za darmo samego patcha spolszczającego, który można zainstalować na wersji angielskiej.

Mac Abra: Dla mnie, wsio ryba, bo czy polska, czy chińska, na moim złomie i tak nie ruszy... No ale trzeba docenić ogrom pracy włożonej w dobrą polonizację.

Czarny Iwan: Za darmo! Patch! Spolszczający! No, po prostu jakiś lepiej zaczęło smakować!

CormaC: A to nie jest przypadkiem związane z tym, że przelewy na konta przyszły wcześniej niż zwykle? ;)

gem: Jak komu... :P

CormaC: Komu komu, temu komu... :)



Out Run 2006 Coast 2 Coast

Genre: samochodówka
Podobne do: poprzednich Out Runów
Wymagania: Win 2K/XP, procesor - 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7+
Strona w CDA: 072



Od Allora: Najdoskonalszy Out Run w historii, problem tylko w tym, że wykonanie jakiegось szczególnie dobrego wrażenia nie sprawia, a cała rozgrywka jest strasznie konsolowo-arcade'owa. Dla fanów pozycja obowiązkowa, dla reszty raczej ciekawostka.

Mac Abra: Wspomnienia z przeszłości... Czasem lepiej do nich nie wracać. Dla mnie, jakies 6 góra.

Qn'ik: Ale przecież Out Runa można spotkać i do dziś w salonach – pewnie gdzieś w nadmorskich kurortach. Zajadając kręconego loda, blisko plaży gra się nieźle nawet w wersję sprzed prawie dwóch dekad.

gem: Jedna z zasac naczelnych, jakimi kierowac

się powinien człowiek dorosły. Nigdy, nigdy nie spotykaj idoli z dzieciństwa.

Czarny Iwan: Dlaczego?! Z taką Natalką Kukulską z chęcią bym się spotkał!

Smuggler: ...Natalka? Out and run... Run, Smuggler, run!

Mac Abra: Idole z dzieciństwa? Smok Telesfor... Kto pamięta? Jacek i Agatka (nie cierpiałem ich!), Miś z okienka („A teraz drogie dzieci, pocałujcie wujcia w...”)... Hm, coś w tym jest, że nie warto wracać do przeszłości. Ale Telesfor był OK.

Hut: Wujcia? A nie misia czasem?

Mac Abra: W sumie jaka różnica?

CormaC: Zasadnicza – zależy, co kto lubi.

Smuggler: Przypomniał mi się „misiobójca” z AR, pamiętacie? ;)



Para w gwizdek

Jeszcze się chyba kompletnie nie zestarzałem, bo nie straciłem umiejętności dziwienia się rzeczom, które wielu innych uważa za oczywiste. Niedawno usłyszałem w dzienniku telewizyjnym o niesłychanym sukcesie wrocławskiej policji, która zlikwidowała kilkunastoosobowy gang trudniący się przemytem ludzi za granicę. Bardzo to ładnie zabrzmiało – „gang handlarzy żywym towarem”. Zaraz potem jednak się okazało, że towar płacił za to, iżby nim handlowano – gangsterzy brali od łebka po 3000 „ojro”. Byli świetnie zorganizowani i robili „rzecz swoją” bardzo starannie i sumiennie. Pomijając fakt, że należałoby jednak szanować ludzi dobrej roboty, zastanawiam się, po jaką cholere i komu potrzebne jest zatrudnianie Ukraińców czy Mongolów, którzy przez nasz kraj starają się dotrzeć do zachodniej Ziemi Obiecanej?

Rozumiem, jak mi wytłumaczył Smuggler, że robimy obecnie za Przedmurze Europy. Byliśmy Przedmurzem od zawsze, ale kiedyś miało to jakiś tam sens – przelatujący przez nasz kraj jak kapusta przez niską babę Mongołowie zostawiali za sobą znacznie większą liczbę osób niezadowolonych niż zadowolonych. Niezadowoleni siedzieli na zgłiszczach chałup czy zameczków i ponuro gapili się na pogorzeliska, zadowolone wachlowały się paprociami i mrużyły rozkosznie oczęta, tajemniczo się uśmiechając i poprawiając podarte giezła. Wymiana genów pomiędzy narodami ma w końcu jakąś tam wartość.

Teraz jednak Ukraińcy, Białorusini i inni byli obywatele byłego Związku (zd)Radzieckiego przejeżdżają przez nasz kraj spokojnie i zostawiają w nim tylko brzęczącą kasę. Jadą na Zachód, gdzie czeka na nich praca – gdyby jej nie było, to by się tam nie pchali całymi watahami. Najczęściej robią to, czego żadną miarą nie chcą robić Niemcy, Francuzi czy Holendrzy, a co jednak robić trzeba (kiedyś – gotów jestem się założyć – stanie w końcu gdzieś pomnik Nieznanego Szambiarza).

Ja wiem, przyjemniej jest zatrzymywać takich „gangsterów”, niż poskramiać kiboli na stadionie – kibol może się przecież (nie daj Bóg!) odwrócić i policjanta uderzyć. Ale niechże przynajmniej dziennikarze popatrzą na to z normalnej, ludzkiej perspektywy: i nie wciskają mi kitu o „niezwykłym sukcesie naszej dzielnej policji”! Podejrzewam, że przeciętny Polak mógłby wskazać policji znacznie więcej spraw, które go bardziej uwierają od świadomości, że przez naszą polską ziemię przejeżdżają sobie cudzoziemcy do pracy na Zachodzie. Niech sobie jadą! Jeżeli Niemcy czy Francuzi nie chcą ich mieć u siebie, to niechże ich sobie sami łapią.

Panzer Elite Action: Pola Chwały

Od Ghosta: Świetna (zwłaszcza oprawa wizualna) i klimatyczna strzelanka. Przecinanie stalowym kolosem łąk Francji, atakowanie plaży w Normandii, walki na uicach zniszczonego Stalingradu mają swoją moc i fajny klimat. Polecam!

Mac Abra: Z całym szacunkiem, ale 7+ to góra. Mimo bardzo ładnie odwzorowanych modeli czołgów.

Smuggler: Trzeba dawać Ghostowi więcej gier do recenzji, bo bardzo liberalnie ocenia. Jak przetrzawi paręnaście kaszan, to mu się zmysł krytyczny znacząco rozwinie ;)

Qn'ik: Ghost jest człowiekiem, który – jako admin – zbyt wiele czasu spędza z białymi literkami na czarnym tle i wieloma niezrozumiałymi dla zwykłych ludzi komunikatami. Nie dziwota więc, że gdy się od tego oderwie do tak sympatycznej naparzanek, od razu gotów wystawiać 9+ (tak! Mówił o takiej ocenie!)

gem: Nic nie mówię, ale to Ghost właśnie testuje nasze pełne wersje... I jeśli PEA w porównaniu do nich wydaje mu się ósmym cudem cyberświata, znaczy to, że...

Genre: strzelanka
Podobne do: pierwszego Battlefieldda?
Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 8
Strona w CDA: 092



Allor: ...że niczego takiego jeszcze nie dałimy... Swoją drogą – całkiem niezła rekomendacja. ;)

Czarny Iwan: „Przecinanie stalowym kolosem” podnosi libido!

Smuggler: Nie Li-bi-do, tylko Ni-bi-ru... ;)

Pirates! PL



Gatunek: strategiczna
Podobne do: wcześniejszych Pirates
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 800 MHz, 256/512 MB RAM, grafika 16 MB
Ocena: 9+
Strona w CDA: 100

➤ **Od Mac Abry:** Bardzo ładna polonizacja, ma się wręcz wrażenie, że gra się w rdzennie polską gierkę. Naturalnie coś tam czasem lekko zgrzytnia, ale cichutko, więc... polecam. Tym bardziej że polska wersja kosztuje bardzo rozsądne pieniądze.

➤ **Smuggler:** Ja tam bym polecał Pirates nawet bez polonizacji... :)
 ➤ **gem:** Debiut nieco spóźniony, ale nie da się ukryć, udany.

➤ **Czarny Iwan:** No, zdążyli przed wymarciem obecnego pokolenia graczy. Brawo!
 ➤ **Smuggler:** ...Girl. Oraz Pop-Corn. Czytuje się pisma opiniotwórcze, czytuje...
 ➤ **Hut:** Zapomniałeś jeszcze o tym – „Mój pies”!
 ➤ **Allor:** I „Mój superskuter” oraz „Jak wytrzymać z francuskim autem”.
 ➤ **Qn'ik:** Iwan, ty nie jesteś najlepszym przykładem obecnego pokolenia. Które to już twoje „obecne pokolenie”?

All Star Strip Poker



Gatunek: erotyczna
Podobne do: każdej bajki o smokach
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 16 MB
Ocena: 5
Strona w CDA: 086

➤ **Od Qn'ika:** Masa filmów, zdjęć, sześć kobiet – a jedna nawet naprawdę atrakcyjna. Jeden z najostrzejszych cytatów na PC.

➤ **Smuggler:** Nie lepiej po prostu zapuścić Polonię czy inny Polsat po północy?

➤ **Mac Abra:** Cyniczne żerowanie na instynktach. A panny takie, że się chce księżdem zostać na ich widok.
 ➤ **gem:** Która jest atrakcyjna, Q? I co na to U? :)
 ➤ **Qn'ik:** Atrakcyjna to ta z najniższym stażem. A U w to nie miesza. :)
 ➤ **Czarny Iwan:** U przekreśli Q – podejrzewam. :D
 ➤ **CormaC:** Sądząc po fotkach na okładce, ta „najniższa stażem” rozpoczęła karierę, jak Q jeszcze raczkował, a ja dopiero zaczynałem czytać. :P
 ➤ **Allor:** Tego ostatniego lepiej, Cormacze, nie dodawaj, bo jeszcze cię za gerontofilię posadzą!
 ➤ **CormaC:** Nie nadążam za Twym tokiem rozumowania. Poza tym gerontofilia to ostatnia rzecz, za jaką można mnie posadzić. :)
 ➤ **Smuggler:** Moim zaniem zaczynała, jak mi mleczaki wypadają.

E. Sieklera The Trial

Dziś krótko o ekranizacji, z którą wiązałem wielkie nadzieje. O Silent Hillu, rzecz jasna. Karkołomnego zadania przeszczepienia magii tego miasta na filmową taśmę podjął się Christophe Gans. Po części można chyba mówić o sukcesie, bo otrzymaliśmy z całą pewnością najlepszą adaptację gry komputerowej w historii. Mam jednak mieszane uczucia co do tego obrazu. Jest to bowiem klasyczny przykład przerosu formy nad treścią. Fabuła, oparta luźno na pierwszej części SH, nie porówna. Mnie jako fana irytują też dość znaczne odstępstwa od pierwowzoru i spływanie głównego wątku opowieści.

Cóż, widać wyraźnie, że ten element potraktowano po macoszemu, skupiając się na wizualnej stronie produkcji. Na szczęście od strony technicznej film ma dużo. Rewelacyjne efekty specjalne, scenografia, dobre zdjęcia i muzyka Yamaoka to bezsprzecznie największe atuty tej produkcji. Jest to jednak obraz, który w pełni docenić mogą jedynie zwawcy tematu. Tylko oni bowiem będą w stanie wychwycić wszystkie ukryte tu smaczki i nawiązania, od których cały film aż pęcznieje. Najprawdopodobniej dla kogoś, kto nie zna dobrze świata Silent Hill, dzieło Gansa w najlepszym razie będzie pozbawionym większego sensu belkotem, z kiepskimi dialogami i nader marnymi kreacjami aktorskimi. Miłośnikom wirtualnych wędrówek po Cichym Wzgórzu polecam. Film warto zobaczyć chociażby dla przeszysującychcego dźwięku syren czy postaci Piramidogłowego. Reszta może sobie seans odpuścić.

Prey



Gatunek: FPS
Podobne do: Quake 4, Duke Nukem 3D
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 9
Demo: DVD 08/06
Strona w CDA: 058

➤ **Od Qn'ika:** Najlepszy FPS od czasu Half-Life'a 2, Masa nowatorskich pomysłów, duże możliwości interakcji z otoczeniem – mamy wreszcie powiew świeżości w nieco skostniałym gatunku!

➤ **Smuggler:** Grałem tylko w demo, ale jestem pod wrażeniem. Podobają się! „Tańczący z kosmitami” rzadzi.

➤ **Mac Abra:** No i „można wyjść z siebie i stanąć obok”, co zresztą często robię w deadline'ie. :)

➤ **gem:** Przyznaję, grałem dotąd tylko w demo – pełna czeka na urlop. Ale faktycznie – jeden z nielicznych FPS ów, jaki mam zamiar ukończyć.

➤ **Allor:** A ja tam na urlop nie czekałem, w końcu zbyt długi Prey nie jest. I... warto było do tego urlopu nie czekać!

➤ **Czarny Iwan:** A nie lepiej mięsić asfalt w Angli?

➤ **Smuggler:** To już lepiej asfaltować mięso w Mogadyszku.

➤ **gem:** Nie mówiąc już o czołchaniu karczochoń we Włoszech. :P

➤ **CormaC:** I czesaniu moheru.

Prosto w krocze

Grecki syndrom

Mundial, mundial i po... mundialu. Przez ostatni miesiąc byliśmy karłowani (tak, tak) grecką piłką. Chociaż Mistrzowie Europy nie awansowali do MŚ, to jednak oni są drużyną, która zadecydowała o chyba najnudniejszym mundialu, jaki pamiętam. Poza kilkoma świetnymi meczami (Australia – Chorwacja zdecydowanie najlepszy) królował defensywny styl gry w myśl taktyki greckiej – „bronić się, wymusić stały fragment gry i może coś wpadnie”. Niby tak grali makaroniarze od zawsze, ale to dopiero Grecy dwa lata temu sprawili, że dziś gra tak niemal każdy. Nawet Holandia słynąca zawsze z gry do przodu. Większość drużyn grających ofensywnie (Australia, Hiszpania, WKS, Ghana, Argentyna) została szybko odesłana do domu. W czołowej czwórce z drużyn ofensywnych ostali się tylko Niemcy (i kto by pomyślał, że tak będą grali za mojego życia), choć żabojadów długimi fragmentami było stać na magię, ale i oni najpierw bronili, dopiero później ostrożnie atakowali. No i Mistrzem została drużyna, która nie powinna przejść 1/8 finału (karny z AUSTRALIA!!!), a w finale była gorsza o trzy klasy! Nie mówiąc już o tym, że cała liga włoska jest bardziej skorumpowana niż polska. Chyba (bo nie wiem, czy można bardziej). W sumie jestem bardzo rozczarowany tymi mistrzostwami i całe szczęście, że następne są za cztery lata. Może w tym czasie Greków i Włochów zastąpi do RPA przyjadą ofensywnie grające zespoły. Na koniec moja jedenastka MŚ: Buffon – Sagnol, Gallas, R. Marquez, Lahm – Ribery, Zidane, Vieira, Kewell – Klose, Viduka. Rezerwa: Ricardo, Thuram, Essien, Henry. MVP dla Zizou. Dlaczego? Bo pokazał na tym mundialu wielokrotnie czystą magię, a z „baski” sam bym z chęcią przyłożył każdej z tych włoskich panienek. Zazdroszczę mu, że miał okazję i ją wykorzystać.

Quake 4 PL

Opis: FPS
Podobne do: poprzednich dwóch Wstrząsów
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1.5 GHz, 384 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 100

Od Qn'ika: Pamiętacie jeszcze tę grę? To chyba Quake budzący najmniej emocji – co nie jest zaletą. Polonizacja (pełna!) też niczym nieszkokuje – ale to akurat jej plus.

Smuggler: No, tradycyjnie

dla id – polonizacja dłuuugo po premierze samej gry...
 gem: Pewne rzeczy są niezmiennie. Ciągłe nie zamierzam grać w Quake'a 4.
 Czarny Iwan: Wreszcie jest... tylko kogo to teraz obchodzi?
 gem: Ciebie nie obchodzi... Mnie nie obchodzi... Społeczeństwo.
 Allor: Społeczeństwo też nikogo nie obchodzi, a rządzących to już szczególnie...

Taito Legends 2

Opis: zręcznościowa
Podobne do: Taito Legends, Sega Classics
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 6+
Strona w CDA: 096

Od Huta: Zgrabna kolekcja oldschoo-
 lowych gier firmy Taito. Niezła, ale
 gorsza od swojej poprzedniczki – to
 w pierwszym Taito Legends znalazły się

wszystkie największe „legendy” japońskiego koncernu. Dlatego tę część polecam
 głównie fanom strzelanek – takich gier właściwie na PC już nie ma, a te tutaj są
 naprawdę niezłe.

Qn'ik: Bez odpowiedniego kontrolera – gałki i dużych przycisków – to już nie
 to samo.
 Smuggler: Łezka się w oku kręci.
 Mac Abra: I ciągle chce się w to grać. Przynajmniej tym po 30 i wyżej. Mimo
 że bez shaderów i nawet nie w 3D.
 Czarny Iwan: Co to znaczy „młody duch”. Mnie się nie chce!
 Allor: W pewnym wieku już się nic nie chce...
 gem: Wiesz, w ich wieku cieszy zapalanie i gaszenie światła. „Elektryczność,
 panie!”
 Mac Abra: Ten, co nie krzesal ognia dwoma patykami, nie pojmie tego. Wi-
 dzieli go, młodzieniaszka, „ich wieku”. A trzy dychy coraz bliżej, mlehehe, Witaj
 w klubie zgredów, Gem.

Trackmania Sunrise eXtreme

Opis: samochodówka/puzzle
Podobne do: poprzednich Trackmanii
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 500 MHz, 128 MB RAM, grafika 16 MB
Ocena: 8
Strona w CDA: 098

Od Allora: Bardzo przyjemne
 połączenie samochodówki
 z puzzlami. Jedyne problem to
 trochę wysoka cena, zwłaszcza
 jeśli kogoś interesuje tylko za-
 wartość dodatku (a tym jest
 właśnie Xtreme...), który to
 posiadacze wersji angielskiej
 mogą ściągnąć za darmo...
 Czarny Iwan: A kiedy wreszcie pojawi się połączenie puzzli z kursem spa-
 wacza?
 Mac Abra: Jezu, ile tych samochodówek w CDA? Oszaleli!
 gem: To zdecydowanie jakaś mania...
 Qn'ik: Ale ta jest wyjątkowa, więc się nie liczy. A nawet liczy się podwójnie!
 Smuggler: Może jest za gorąco, ale nie kumam.

Konkurs SMS 7164



Do wygrania 20 GIER Rise of Legends!

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie
 konkursowe:

Czyimi projektami inspirowana jest jedna z grywal-
 nych frakcji dostępnych w Rise of Legends?

- A) Thomasa Edisona
- B) Leonarda da Vinci
- C) Bronisława Malinowskiego

Odpowiedź wpisz według schematu:

CARLX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na
 pytanie konkursowe (A, B lub C)

i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł
 brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy
 do 5 września 2006 r.

Fundatorem nagród jest CD Projekt www.gdm.pl

CDPROJEKT

Trainz Railway Simulator 2006

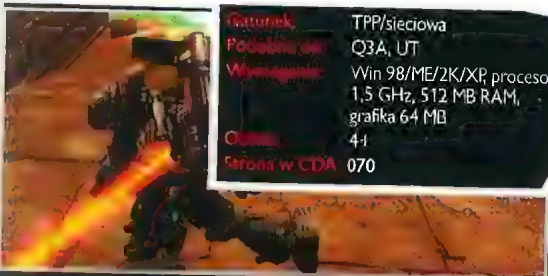


Gatunek: symulator
Platforma: Microsoft Train Simulator; a nade wszystko do Trainz 2004...
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, niebieska cierpliwość
Opis: 5
Debiut: w Sieci, ponad 600 MB
Strona w CDA: 090

Od Pepina: Przesi lokalnych klubów zrzeszających miłośników pojazdów szynowych mogą spokojnie skreślić TRS 2006 z listy zakupów. Już lepiej wydać tę kasę na bilet i przejechać się prawdziwym pociągiem. Derna trasy w pełnej wersji zakrawają na kpinę, grafika odstraszy nawet zdeterminowanych. Podsumowując – tylko dla amatorów wsiadania do pociągu „byłego jakiego”.

- Mac Abra: To już bym wolął wizytę u dentysty na małe borowanko. Przynajmniej jakieś emocje by były
- Smuggler: Podbijam. Leczenie kanałowe bez znieczulenia.
- Allor: Miałem, żyję, polecam – świat jest później dużo piękniejszy!
- Mac Abra: „Wsiąść do pociągu byle jakiego”, oj, mocno byle jakiego jak na dzisiejsze czasy.
- gem: Już za tydzień, najdrożsi współpracownicy, wasz ulubiony kolega wsiądzie do takowego, by rozpocząć cudowne dwa tygodnie łaby.
- Qn'ik: Ależ pomyliłeś się! Jadę za dwa tygodnie na tydzień, nie odwrotnie!
- Czarny Iwan: „Trzymając w ręku kamień zielony” la, la, la. Właściwie powinno być „papier zielony”.
- Smuggler: Ech, przydałoby się sporo takich papierów, nie powiem. Poki co w dostatku nam tylko toaletowy.
- gem: Nie bój, nie bój, odetną ci.
- Smuggler: Włsi niu to, co mi odetną. :)

War World: Tactical Combat

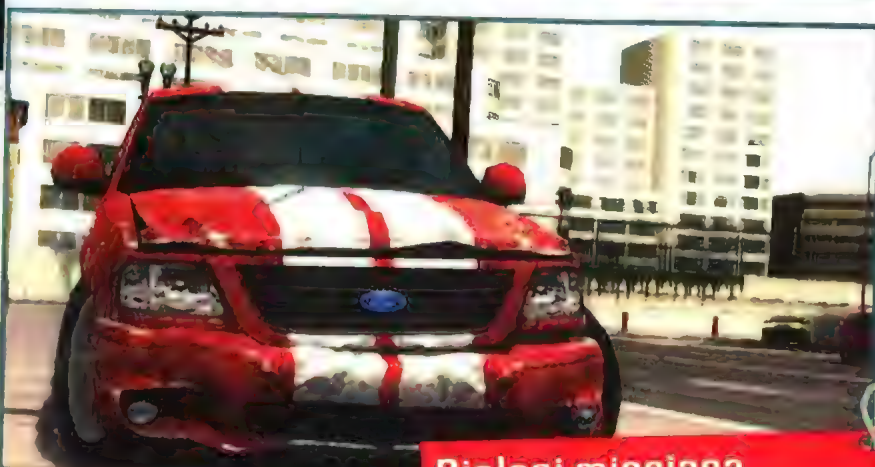


Gatunek: TPP/sieciowa
Platforma: Q3A, UT
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Opis: 4+
Strona w CDA: 070

Od Siekiery: Grać się od biedy da, ale prawie każdy inny FPS przeznaczony do pojedynków sieciowych zapewni nam więcej frajdy. Mapy mikroskopijne, a tryby mało zróżnicowane. Jedyne wątpliwą atrakcją są mechy i możliwość dobrania przed walką interesującego nas uzbrojenia.

- Smuggler: Jak już mechy, to wolę MechCommandera albo jakąś klasykę. A jak sieciową strzelaninę – to choćby UT. Więc po kiego mi War World.
- Mac Abra: Pograć się da, ale tylko wtedy, gdy naprawdę upał zniechęca do wszelkiej innej działalności.
- gem: Miałbym grać w czwórki plus, kiedy nie mam czasu zaprzyjaźnić się z dziewczátkami?
- Czarny Iwan: Dziewiątki też są dla ciebie za młode. :)
- Mac Abra: Argh.
- Hut: Upał!
- Smuggler: ...Dupal.
- Qn'ik: Kończymy już tego GameWalkera? co?...
- Allor: „A teraz drogie dzieci pocałujcie misia w...”

Ford Street Racing



Gatunek: samodziółka
Platforma: innych Ford Racing
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 1 GHz, pamięć 256 MB, grafika 32 MB
Opis: 6
Strona w CDA: 078

Od Allora: Kolejna odsłona Ford Racing, tym razem na ulicach miast. Z ciekawych zmian warto wymienić polecenia, jakie możemy wydawać wirtualnym kumpłom w trakcie wyścigów drużynowych, a zniecierkanych nie-zmian brak multi (jest tylko split-screen). Ogólnie jak na tytuł budżetowy jest niezłe, choć trochę za bardzo przesadzono z poziomem trudności.

- Smuggler: Matko Boska, ile tych samochodów? Car-Action się nam tu robi...
- Mac Abra: Pociasz się, że w zapasie była jeszcze jedna samochodówka...

Dialogi miesiąca

Podczas deadline'u w redakcji poczulismy dziwny zapach...

- Coś, jakby ktoś prażył na grillu piletkę ping-pongową...
- zawieszyl ktoś z redakcji
- Grzesiek z DTP (z wyrazem zakłopotania na twarzy)
- Mam stare jajka w torbie
- Szczegół mówiąc, nikt nie odważył się zapytać – pu...

- CormaC: Nie pocieszasz... Pełno samochodówek, a tylko jeden Strip Poker.
- Hut: Pocieszający jest natomiast poziom tej gry. Jest autentycznie niezła. Jak tak dalej pójdzie, gdzieś przy Ford Racing 9 seria ta dogoni ToCA Race Driver.
- Mac Abra: Tę pierwszą ToCA. :)
- Siekiera: Ale w tym czasie ToCA przy odrobini szczęścia dogoni Gran Turismo.
- gem: Ja bym się tak nie rozpędzał, chłopcy...
- Smuggler: Bo i nie ma czym, gdzie fordziak do lambo podskoczy. :P

Znacie? To macie

TVP 1 i 2: Janosik, Czterej Pancerni, Stawka większa niż życie. Zmiennicy, Alternatywy 4, Miś, Co mi zrobisz jak mnie złapiesz. Jak rozpętałem II wojnę światową. Podróż za jeden uśmiech, Sami Swoi, Potop, Pan Wołodyjowski, Lalka, wszystkie filmy z J-C Van Damme'em i Stevenem Seagalem. Predator, Terminator, Daleko od szosy, Czterdziestolatek, Dyrektorzy, Maryla Rodowicz, Zemsta, Nina Terentiew, Seksmisja, Vabank, Kingsajz. Moda na sukces, powtórki Klanu, Złotopolskich, M jak Miłość, Na dobre i na złe, Gliniarz i prokurator, Reklamy, audiotele, reklamy.

Polsat: Zmiennicy, Alternatywy 4, Stawka większa niż życie, Janosik, Sami Swoi, Terminator i Van Damme, Jak rozpętałem II wojnę światową, Czterdziestolatek, Rodzina Bundych, Quo vadis, Samo Życie, Niewolnica Isaura, Potop, Ogniem i mieczem, Akademia Policyjna 1-7, Rocky, Rambo, „komedie w prawdziwym tego słowa znaczeniu”, Mumia, Sędzia Dredd, Rocky, Maryla Rodowicz, Miś, Alien, dowolny film z Fredym K. 0-700... Reklamy, reklamy, audiotele, telezakupy, reklamy.

TVN: Alternatywy 4, Seksmisja, Zmiennicy, Czterej Pancerni, Janosik, Sami Swoi, Podróż za jeden uśmiech, Polowanie na Czerwony Październik, Predator, Alien, Terminator, van Damme,

Akademia Policyjna, Steven Seagal, Nietykalin, Lalka, stare westerny, Sędzia Dredd i Batman, Potop, Quo Vadis, Pan Tadeusz, Zemsta, Magda M, Kasia i Tomek. 0-700... Reklamy, reklamy, audiotele, audiotele, telezakupy, telezakupy.

...Czyli mówiąc innymi słowami „letnia ramówka” w TV. Tłumacząc na polskie: producenci uważają, że ludzie wyjechali na wakacje i nie oglądają masowo TV, więc za bardzo się w niej nie reklamują. A skoro tak, telewizja nie daje atrakcyjnego/nowego filmu, żeby przyciągnąć owieczki (baranki?) do oglądania owych reklam. Widać od razu, dla kogo jest TV...

I tylko sobie myślę – co by poczęła jedna z drugiej XXI-wieczne kapitalistyczne stacje TV, gdyby nie te przasne, stare, archiwalne wręcz filmy z czasów PRL-u? I co będą owe stacje puszczać za następne 20-30 lat? Przecież nie własne aktualne „dzieła” klasy „Daleko od noszy” czy innych „Kiepskich”, bo tego w większej dawce na trzeźwo strawić się nie da. A po pijanemu tak czy siak rygać się chce czy się ogląda TV, czy nie... Więc nie chcę was martwić – w swym życiu macie szansę obejrzenia Zmienników czy Janosika jeszcze tak z 50-250 razy (bo przecież na różnych kanałach niezależnie latem pójdzie). Smacznego.



GIGABYTE™

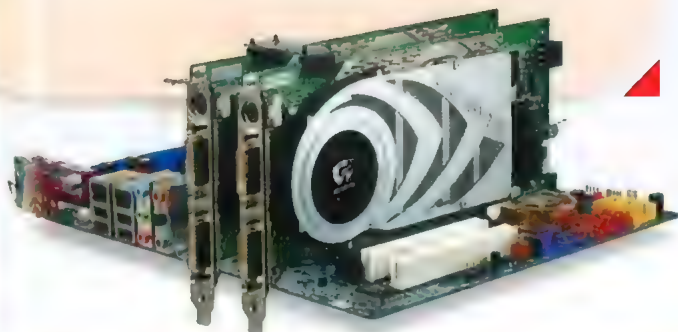
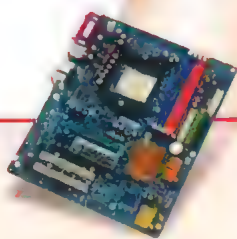
TECHNOLOGY

GIGABYTE SLI

podwójna atrakcja

plyta główna GA-M57SLI-S4

GA-M57SLI-S4 to płyta główna z najnowszej serii GIGABYTE, pod procesory AMD socket AM2. Płyty oznaczone symbolem S4 charakteryzuje pięć cech: Safe, Smart, Speed, i SLI, które wyznaczają standard dla nowoczesnych komputerów. Dzięki obsłudze pamięci DDR2 800MHz w trybie Dual Channel i unikalnym technologiom GIGABYTE, nowa seria płyt głównych dostarcza przyjazną użytkownikowi, stabilną oraz wydajną platformę.



karta graficzna GV-NX76T256D-RH

Oparta na układzie nVidia GeForce 7600 GT taktowanym z częstotliwością 560MHz, została wyposażona w unikalny system bezgłośnego chłodzenia SILENT PIPE II. Dodatkowo karta ta w pełni wspiera technologie: SLI, DirectX9.0C, Shader Model 3.0, OpenGL 2.0 oraz Pure Video. Dzięki 128 bitowej pamięci GDDR3 o pojemności 256MB taktowanej z częstotliwością 1400MHz oraz 12 potokom renderującym pixele, karta może sprostać wysokim wymaganiom stawianym przez gry komputerowe i aplikacje graficzne. W pakiecie pełna wersja gry Serious Sam 2.



Innowacyjna technologia nVidia SLI zapewnia doskonałą wydajność i funkcjonalność, która usatysfakcjonuje najbardziej wymagających użytkowników.

PRODUCENT: HUMAN HEAD STUDIOS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 129,90 zł
WWW.PREY.COM

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 2 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
08/2006

QN'IK | POWIEŃ W ŚWIEŻOŚCI!

Choć może się to wydawać nieprawdopodobne, Prey był być może najdłużej oczekiwaną grą w historii, dystansując nawet Duke Nukem Forever. Pierwsze wzmianki o tym, że 3DRealms przygotowuje tytuł, który postawi na głowie świat FPS-ów, pojawiły się już 10 lat temu.

PREY

Quiz: zgadnij, gdzie tu jest sufit, gdzie podłoga.

Wielki Duchu, spraw, by zginęli od wybuchu!

Wreszcie, po zdecydowanie za długim czasie, w kwietniu 2005 roku, pojawiła się informacja: prawie zapomniany już tytuł wciąż żyje. A właściwie – został wskrzeszony przez Human Head Studios, która to ekipa wzięła od 3DRealms wszystko, co do tej pory twórcy Duke'a zrobili w kwestii tworzenia Zdobyczy (tak właśnie należy tłumaczyć tytuł gry. Na pewno nie należy go mylić ze słowem 'pray', czyli „modlić się”). Jak pewnie większość czytelników się domyśliła – wiele tego nie było. Właściwie to z pierwotnej wersji pozostał tylko główny bohater oraz pewien rewolucyjny pomysł, którego rzeczywiście jeszcze nigdy wcześniej w grach nie widzieliśmy.

Historia pewnego Indianina

Masz na imię Tommy. Jesteś Indianinem ze szczepu Cherokee. Gra zaczyna się w momencie, gdy spoglądasz w lustro barowej toalety – i nie jest ci z tym przyjemnie. Nie tylko dlatego, że musisz oglądać swoją paskudną fację, raczej chodzi o to, że chciałbyś się wyrwać gdzieś jak najdalej z tego miejsca, gdzie bawoly tyłkami muuuczą. Twoja frustracja narasta, a do tego jeszcze napotykasz dziadka – ortodoksyjnego Indianina – który zaczyna narzekać i twierdzić, że coś się szykuje. Mówi jeszcze kilka głupot, których nawet nie chce ci się słuchać, gdyż spieszysz zobaczyć się ze swoją dziewczyną, pracującą za barem. Jedyńą istotą, dla której warto ślepczyć w tej zabitej dechami dziurze.

Gdy zamienisz kilka słów z dziadkiem i wybranką swego życia, po chwili będziesz musiał udowodnić swoją męskość. Dwóch lekko podpiętych facetów za barem zacznie rozrabiać, dlatego trzeba im dać nauczkę. Ot, dzień jak co dzień, banał goni banał, rutyny nie zabija również szafa grająca z kilkoma utworami czy telewizor, który nadaje wciąż te

same filmy. No, lekkim odstępstwem od codziennej egzystencji w tym dniu jest to, że... **wszystkich w barze nagle porwyją kosmici!**

W jednej chwili otoczenie zmienia się w sposób diametralny – lądujesz na tajemniczym statku kosmicznym, który zdaje się żyć. Porządkowo zwiadasz go bardzo biernie – będąc przymocowany do jakiegoś urządzenia, które niesie ciebie, dziadka i narzeczoną do niewiadomego miejsca. W przeciwieństwie do pozostałej dwójki, robie udaje się uwolnić, przez co nagle twoje życie zyskuje nowy sens. Przede wszystkim: wyrwać ze szponów kosmitów swoją lubą (nie będzie wielkim spolerem jeśli zdradzę, że dziadka nie ma sensu ratować, gdyż w początkowych fragmentach gry jesteś świadkiem sceny dość krwawej i niepozbawiającej złudzeń co do tego, że stary człowiek odszedł do krainy wiecznych łowów) oraz przeżyć. Tyle plan minimum – w praktyce oczywiście okaże się, że znajdzie się również jakiś świat do ocalenia...

Legenda legenda...

Na tym koniec gędzenia o fabule, gdyż po pierwsze: nie ma sensu zdradzać zbyt wiele, po drugie: pełni ona tu raczej rolę drugorzędą. Nie mówię, że nie ma żadnego znaczenia – jest dość istotna i całkiem spójna, szczególnie polecam słuchanie ziemskiego radia, które jest nadawane przez część odbiorników na stacji Obcych. Można się dowie-

Poznaj mego przyjaciela: Zana Miszel Żar. Białą żar.

dzieć wiele o tym, jak nieświadomi globalnego zagrożenia są ludzie. Tak czy inaczej, choć historia jest przyzwoita, nie należy zapominać, że Prey to przede wszystkim niezwykle oryginalna strzelanka, nie zaś historyczna epopeja Cherokeech (choć podobno historia gry bazuje na indiańskiej mitologii). Żeby więc nie trzymać cię dłużej w niepewności: Prey to jeden z najlepszych FPS-ów, w jakie grałem w życiu. A na pewno najlepszy od czasu Half-Life'a 2.

Doskonałe miltego początki

O ile jesteś szczęśliwym posiadaczem napędu DVD, niewątpliwie zainstalowałeś demo gry, które umieściliśmy w poprzednim numerze CD-Action. Jeśli jeszcze z jakichś zupełnie niezrozumiałych dla mnie przyczyn tego nie zrobiłeś – w te pędy do koinpa! Wersja demonstracyjna zawiera spory kawałek gry, przedstawiający po trochu prawie wszystko to, co czeka w pełnej wersji. A jeśli pamiętasz Duke Nukem'a 3D i bawiłeś się przy nim bardzo dobrze, szybko odkryjesz, czego ci brakowało w grach przez ostatnie kilka lat.

Gdy rozpocznesz zabawę, nie staraj się od razu iść dalej, porozkoszuj się przez chwilę pierwszą lokacją. Już sama toaleta pozwala na wykonanie kilku czynności, których na próżno szukać w innych FPS-ach. Odkręcenie wody, wysuszenie rąk (cieple powietrze wydobywające się z maszyny bardzo ładnie wykrzywia obraz) to nie są może czynności, które można wykonywać godzinami, ale takie podejście do szczegółów bardzo cieszy. Prawdziwa zabawa z interakcją jednak zaczyna się w samym barze. W rogu stoi telewizor, na którym możesz przełączać kanały, zaraz obok znajdziesz szafę grającą z kilkunastoma utworami (m.in. Judas Priest!), a na deser koniecznie podejź też do automatów. Poza możliwością pogrania w różne gry karciane, możesz również ukończyć kilka planszy Pac-Mana! (Zwanego tu Rune-Manem, na cześć wcześniejszej i bardzo dobrej produkcji Human Head, Rune.)

Inter-AKCJA!

Pewnie dla młodszych czytelników mój entuzjazm może wydać się nieco niezrozumiały, ale każdy, kto spędził wiele minut na graniu w bilard w drugiej planszy pierwszego epizodu DN3D, doceni frajdę, jaką dają takie małe drobiażdżki. Wszak strzelać można w każdej grze – ale już zagrać w jednorekietowego bandytę (niestety nie udało mi się rozbić banku)? Bezcenne!

Sama akcja!

Dość już o miłych drobiazgach, czas przejść do poważniejszych aspektów. Grę zaczynasz, chwytając w rękę jedynie ciężki klucz francuski, jednak używać go będziesz ledwie przez kilka minut. Bardzo szybko napotkasz na swojej drodze przeciwnika, który pozostawi ci w spadku coś w rodzaju organicznego karabinu maszynowego. To podstawowa pukawka w grze – choć masz ją od samego początku, służyć ci będzie aż do ostatniego bossa (więcej o dostępnym orężu przeczytasz w ramce). W ogóle broni, którą można znaleźć w Prey, nie przypomina tego, czym zwykle eks-terminujemy wrogów w FPS-ach. Zdaje się, że wszystko tu żyje. I o ile w przypadku jakiejś rakietnicy nie jest to pewne, to już nie można mieć żadnych wątpliwości, gdy się spojrzy na granaty. W ich roli występują małe, zielone pajęczki – a konkretnie ich odnóża, które po oderwaniu i odrzuceniu wybuchają. To chyba jedyna broń, którą trzeba dogonić przed zebraniem!

Świat stanął na głowie

Na wstępie wspomniałem, że Prey postawi na głowie świat FPS-ów. Nieprzypadkowo – docierając tę jakże wyrafinowaną grę słowną. Zasadniczo grę Human Head Studios od setek innych tego typu produkcji odróżnia zastosowanie trzech elementów, których nie widzieliśmy nigdzie wcześniej. Są to zabawa z grawitacją, ciało astralne oraz portale. Drugim i trzecim zajmę się później, teraz kilka słów o tym, co chciałby wiedzieć Newton. Jednym z bardziej charakterystycz-

Mass Tow Status

No target

Ostrzeżenie Ministerstwa Zdrowia: gra niewskazana dla ludzi z zaburzeniami błędnika.

Wyciśnięto tu silnik Dooma do ostatniej kropelki, dokonując prawdziwych cudów.

Exoskeleton Integrity

Mimo wielu zmian wciąż widać podobieństwa do Dooma.

ných widoków w grze są niebieskie chodniki, które prowadzą po pionowych ścianach, a nawet suficie. Początkowo będziesz musiał się przyzwyczaić do nowego sposobu prowadzenia rozgrywki, jednak już po kilku minutach nie będzie cię bardzo dziwiło, że stajesz do wrogów znajdujących się na suficie, a gdy ci zginą, zamiast się przewracać, lecą „w górę”.

Jednak chodniki to tylko wisienka na grawitacyjnym torcie. Gra pozwala również w niektórych miejscach na zmienienie siły ciężenia – wystarczy strzelić w specjalny przycisk znajdujący się na ścianie, by to ona zaczęła teraz przyciągać gracza. Przydaje się to bardzo do omijania ścian i dostania się do normalnie niedostępnych miejsc. Co ciekawe, na tym zabawa z grawitacją się nie kończy. Autorzy wykonali kawał niesamowicie dobrej roboty przy zmienianiu engine'u Doom 3, który posłużył za bazę dla Preya. Szczególnie widać to w momencie, w którym poruszasz się w egzoszkielecie (o którym później) między małymi planetami zawieszonymi w próżni. Każda z nich ma swoje przyciąganie, a wielkością nieznacznie przekracza włości Małego Księcia (który mógł oglądać każdego dnia tyle zachodów

słońca, na ile tylko miał ochotę. Niestety w grze na etapie z planetami żadnej mocno świecącej gwiazdy nie uświadczysz). Warto między nimi podróżować choćby po to, żeby podziwiać kunszt programistów.

Na drugą stronę lustra

Skoro już przy tym jesteśmy, grzechem byłoby nie wspomnieć o niewiarygodnym osiągnięciu koderów, jakim niewątpliwie są portale. Ich zastosowanie sprawia, że chyba po raz pierwszy w dziejach PC możemy mówić, że mamy do czynienia z pięciowymiarową (!) grą. Oczywiście żartuję, choć coś jest na rzeczy. Działanie portali najlepiej poznać, uruchamiając demo, ale pokrótce opowiem, co i jak. W wielu miejscach w grze, często w małych pomieszczeniach, pojawiają się elipsy – portale. Podchodząc do nich, widzisz, co czai się po drugiej stronie. Gdy ominiesz teleport, zobaczysz za nim normalne pomieszczenia – zaś gdy weń wejdziesz, bez żadnego ekranu ładowania i jakiegokolwiek przerwy znajdziesz się w zupełnie innym miejscu lokacji.

Najlepszy numer dotyczący portali jest jednak na początku gry (nawet w demie!). W pewnym momencie podchodzisz do makiety jakiejś planety, z którą nic nie możesz zrobić. Idziesz więc do portalu nieopodal, który przenosi cię w jakieś nieznanne miejsce. Po chwili zauważasz ogromnego przeciwnika... Nie, nie masz do czynienia z bossem – supergigantem. Po prostu teleport cię zmniejszy i przetransportował na powierzchnię makiety... Nawet jeśli panowie z 3DRealms nie maczali w produkcji tej gry palców, duch Duke'a unosi się nad Preym nieustannie.

Miedzy wierszami

Zresztą nie tylko nad Preym, ale również coś księżęcego jest w samym Tomnym. Jest zdecydowanie bardziej wygadany niż większość bohaterów FPS-ów.

Mam złe przeczucia.
To nie wygląda na księżyc.

Exoskeleton Integrity

System

Oblecała, że mi pokaże czarną dziurę. Dotrzymała słowa.

Mamo, TO się rusza!

Czyli kilka słów o broni

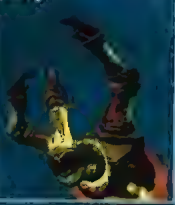
Klucz francuski – skuteczny na niewielką odległość. A że walczyć w zwarciu w Preyu się nie oplaca, skorzystasz z niego tylko kilka razy przez całą grę.



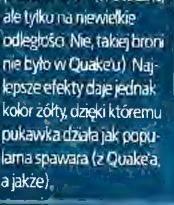
Karabin – najbardziej podstawowa pukawka w grze, skuteczna na każdym etapie. Gdy pasek amunicji spadnie do zera, mała jego część zregeneruje się automatycznie. Niestety nie wystarcza to na prowadzenie ciągłego ognia. Szczególnie miłą właściwością broni jest tryb alternatywny, czyli snajperka. Strzela sporą porcją energii – jeśli trafisz w głowę, przeciwnik nie będzie miał dużych szans na przeżycie.



Pajaki – mało humanitarna broń. Odrzuwasz nóżkę złapanemu wcześniej pajkowi, rzucasz ją i czekasz, aż wybuchnie. Ze względu na mobilność i spore AI wrogów, często ci się nie przyda, ale warto zawsze mieć jakąś w zanadrzu na specjalne okazje.



Karabin wielofunkcyjny – jedyna broń, której amunicję pobierasz ze specjalnych urządzeń na ścianach. W zależności od koloru ładunku, działanie broni jest zupełnie inne. Czerwone pociski działają jak plazma-gun (z Quake'a), elektryczne jak railgun (też z Quake'a), białe zamrażają przeciwników (skuteczne, ale tylko na niewielkie odległości). Nie, takiej broni nie było w Quake'u. Najlepsze efekty daje jednak kolor żółty, dzięki któremu pukawka działa jak popołama spawara (z Quake'a, a jakże!).



Minigun – w pierwszym trybie wypłwca bardzo szybko masę pocisków, w drugim wyrzuca granat. Amunicji nie ma do niego dużo, ale i nie warto jej oszczędzać – wbrew pozorom broń ta nie jest znacznie skuteczniejsza od podstawowego karabinu.



Strzelba kwasowa – mała pojemność magazynka to największa bolączka tej broni. Kilka strzałów i już musisz się rozglądać za amunicją. Na słabszych wrogów aż za mocna, na tych twardszych za słaba. Sam używałem jej tylko wtedy, gdy zabrakło mi amunicji w pozostałych pukawkach.



Wyrzutnia rakiet – ostatnia broń, więc można się było spodziewać, że będzie szczególnie potężna. Tymczasem... rzeczywiście jest mocna, choć nie oszałamia. Nie zmiata wszystkiego z powierzchni statku Ohcych, ale przy dobrym wymierzeniu jest w stanie załatwić dwóch wrogów naraz.



Quiz nr 2. Czym jest to, co widzisz na ścianie? Nie zgadniesz: to apteczka!

W tym ci komentarzami przechadzki po mapach. Wielokrotnie będą one mocno nieaktualne, ale zdarzą się też dowcipy. Na przykład przypadł mi do gustu tekst, jak bohater rzucił po tym, gdy w stacji kosmicznej zgasło światło: "I'm doomed!". Mały i bardzo sympatyczny przyczepek w stronę gry, na której silniku bazuje Prey (Przy okazji: gra Human Head nie powtarza błędów Doom – momenty, w których jest ciemno, pojawiają się dosłownie w dwóch miejscach gry – i są zaplanowane. Znamienne jest, że latarkę w Prey zastępuje... zapalniczka.)

Na tym elementy humorystyczne w grze się nie kończą. Choć ogólnie całość jest raczej poważna, momentami nie sposób się nie uśmiechnąć na widok nawiązań do innych głośnych tytułów. Przykładowo w pewnym momencie obserwujesz dwójkę dzieci za szybą – po chwili dziewczynkę opętuje jakiś duch, przez co staje się ona zła i demoniczna. Ni mniej, ni więcej tylko Alma z FEAR-a. Później zresztą jest ona zwykłym przeciwnikiem. (No, tylko trochę niematerialnym.)

Cudzie człowiek nie może, tam ducha pęśle

Powróćmy jeszcze na chwilę do wymiennia nowości. Ostatnią, jaką oferuje Prey, jest możliwość wychodzenia z siebie i stawania obok. Serio – po wciśnięciu jednego przycisku zaczynasz poruszać się jako duch w świecie astralnym, różniącym się pod niektórymi względami od rzeczywistego. Przede wszystkim duch może przemieszczać się przez pola siłowe i niewidoczne normalniemu. Wbrew pozorom, nie jesteś w tym stanie tylko obserwatorem. Śladami Patricka Swayze z "Uwierz w ducha" możesz wpływać na otoczenie. Przede wszystkim poprzez włączanie odpowiednich przycisków, ale możesz również strzelać z łuku we wrogów. Nie ma żadnego limitu czasu, jaki można spędzić w trybie astralnym, jednak nie należy z tym przesadzać, gdyż po wyjściu z ciała, staje się ono całkowicie bezbronne i narażone na ataki wrogów. Dodatkowo zaletą poruszania się jako duch jest to, że nie może on zginąć. Jeśli np. spada w przepaść, po chwili po prostu przechodzisz z powrotem do swojego ciała.

Czy chcesz żyć wiecznie?

Kwestia życia i śmierci jest zresztą kolejnym niezwykle ciekawym elementem Prey. Human Head zastosowało tu ryzykowny patent, który jednak sprawdza się doskonale. Otóż... Tommy jest nieśmiertelny! Co prawda, ma pasek energii (mówi dwa – jeden na zwykłe życie, drugi na moc magiczną, wykorzystywaną na strzały do astralnego łuku).

lecz gdy spadnie do zera, nie oznacza to konieczności oglądania zniechędzonego napisu "game over".

Po śmierci gra przenosi cię do świata umarłych, w którym twoim zadaniem jest strzelanie z łuku do niebieskich i czerwonych "ptaków". Im więcej ich zastrzelisz, z tym większą ilością energii wrócisz do świata żywych – dokładnie do tego samego miejsca, w którym zginąłeś.

Bez quick save'ów!

Na pewno hardkorowi gracze mogą na tego typu rozwiązanie nieco kręcić nosem, ale ja byłem nim zachwycony. Mało jest rzeczy w grach, których nienawidzę bardziej niż konieczność ciągłego wciskania klawiszy F5 i F9 (w większości FPS-ów odpowiadają one odpowiednio za szybki zapis i szybkie ładowanie). W Prey nie musisz w ogóle używać tych przycisków (choć możesz, jeśli inaczej nie potrafisz grać).

Jak to wpływa na grywalność? Dostojnie! Ile to razy zniechęcałem się do zabawy po kolejnym nieudanym zabiciu jakiegoś wroga, po czym odchodziłem na dłuższą chwilę od komputera – tutaj takiego momentu nie było ani razu. Całą grę przeszedłem przy dwóch podejściach (ukończyłbym za jednym, ale zacząłem grać po czternastej, a musiałem wyjść z pracy o ludzkiej porze), nie irytując się na żaden trudniejszy fragment. Oczywiście – ciężki "nieśmiertelności" gra jest znacznie łatwiejsza niż większość FPS-ów, ale i tak stanowi wyzwanie mniej więcej na poziomie Quake'a 4 na „normal” – czyli całkiem przyzwoicie. Do-

To przede wszystkim niezwykle oryginalna strzelanka.

Nie masz 16 lat? Zamknij oczy! Albo przestań się chłopać tak wpatrywać!

BAR

Na początku gry (pozniej ta opcja dostępna jest również z menu) możesz wejść do baru-kasyna. Warto spędzić tam kilka chwil, ciesząc się



...pokere...



...gry w „sloty”...



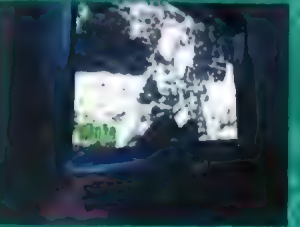
...i białym bandy...



...i białym bandy...



...oraz trzyna rozmaite układy w tej grze grającej.



...i fragmentami obrazu z filmów i wanych filmów

Jeden z najlepszych FPS-ów, w jakie grałem w życiu.

Indianin ten lubi bawić się ptaszkami

dotkając zalet takiego rozwiązania jest to, że Preya przejdą nawet początkujący gracze – choć im to zajmie zdecydowanie więcej czasu.

Po nitce od zagadki do zagadki

No właśnie – czas. Grę przeszedłem w około 9-10 godzin. Co prawda, teraz mógłbym zacząć grać ponownie na wyższym, świeżo odblokowanym poziomie trudności, jednak zrobię sobie pewnie dłuższą przerwę. Prey cierpi niestety na przypadłość prawie wszystkich współczesnych FPS-ów – całkowitą liniowość. Gdy grasz weń po raz drugi, nie ma on do pokazania nowych rzeczy. Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło. Dzięki liniowości nie ma obaw, że się pogubisz. To wbrew pozorom nie byłoby wcale takie niemożliwe, zważywszy na pętanie chodników i zmienną grawitację. Choć więc jesteś prowadzony jak po sznurku, nawet to zbytnio nie doskwiera.

Muszę przyznać, że zdarzyły mi się sytuacje, w których nie miałem pojęcia, co dalej zrobić. Wszystko jednak przez to, że zbytnio przyzwyczajony jestem do standardowych rozwiązań z innych FPS-ów. W momencie, w którym zapomniałem, że gram w Preya, ten bardzo szybko przywoływał mnie do porządku. Wszystkie elementy logiczno-zręcznościowe wymagają korzystania z możliwości dawanych przez grę, przede wszystkim ze zmiany grawitacji oraz przejścia do świata duchów. Jeśli o tym zapomnisz, będziesz biegał przez kilka minut bez sensu, tak jak to dwa razy zdarzyło się mnie.

Latający szkielet

Jakby atrakcji było mało, autorzy dodali jeszcze możliwość poruszania się w egzoszkielecie. W nim możesz się cieszyć nieimitowaną amunicją i większą odpornością na obrażenia, które w dodatku szybko można naprawić, dokując na specjalnej platformie. Dodatkową atrakcją tego pojazdu jest coś na wzór znanego z HL2 gravity-guna – możesz za pomocą wiązki promieni przenosić niektóre przedmioty. Niestety opcja ta nie została wykorzystana

tak, jak moglibyśmy sobie tego życzyć. W większości przypadków służy tylko do odblokowania drogi.

Cud techniki

Zachwycałem się już technicznymi aspektami gry, teraz więc czas przejść... do dalszych zachwyć. Na początku Prey skutecznie pokroił moją pychę, gdy pewny mojej redakcyjnego komp'u ustawiłem detale graficzne prawie na maksimum. Zrozumiałem swój błąd, czym prędzej zgodziłem się na średnie, po czym przez kilka godzin gry nie mogłem się nadszwić temu, jak dobrze tu wszystko wygląda i jak znakomicie działa. W żadnym momencie nie zdarzył mi się nawet chwilowy spadek liczby klatek na sekundę, a o jakimkolwiek zwisie nie mogło być w ogóle mowy. Gra wyglądała zaś wspaniale – szczegółowe tekstury cieszyły oczy, a efekty specjalne zapierały dech w piersiach – o niczym więcej nie mogłbym marzyć. Wyciśnięto tu silnik Doom'a do ostatniej kropelki, dokonując prawdziwych cudów.

Znakomitej oprawie graficznej przez cały czas towarzyszy też fenomenalna ścieżka muzyczna oraz doskonałe dźwięki. Utwory słyszane z głośników idealnie komponują się z akcją, głosy postaci są dobrane tak, że nawet największy przycepiacz może popaść w ciężką depresję. Kawał pierwszorzędnej roboty!

Dziura w całym

Czy więc mamy do czynienia z grą doskonałą? Jak widzisz, na przyznanie najwyższej oceny się nie zdecydowałem. Jeśli jednak spodziewasz się tutaj wydumaczenia i całej litani wad, o których wcześniej miłośnicie nie wspominałem, muszę cię zawieść. O tym, co w tej grze nie jest idealne, pisałem już przy okazji opiewania zalet. Do liniowości i krótkiego czasu potrzebnego na ukończenie gry dodać mogę tutaj jeszcze stosunkowo niewielką liczbę broni. W trybie najwyższego czepialstwa mógłbym też nieco pomarudzić, że w Preyu jest właściwie tylko jeden pojazd (plus na miastka pod koniec gry, ale ona się nie liczy – sam zobaczysz, dlaczego), brak zaś jakichkolwiek stacjonarnych działek czy innych środków transportu.

Analizując listę zapowiedzianych na ten rok FPS-ów, nie sposób znaleźć tytułu, który byłby w stanie za-

OKIEM HUTA

OCENA 8+

Przed odpaleniem Preya nie za bardzo wiedziałem, czego się spodziewać. Biorąc pod uwagę to, że Take Two zaczęło chwalić się tą produkcją na krótko – przynajmniej jak na branżowe standardy – przed premierą, myślałem raczej, że będzie to próba szybkiego wyciągnięcia od graczy pieniędzy, w której miał pomóc obecny sezon ogórkowy i wątpliwa renowacja tytułu, o którym głośno było... dziesięć lat temu. Tymczasem Prey ma szansę powalczyć o tytuł FPS-a.A.D. 2006 – zestawiając go z tym, co już się ukazało – i tym, co producenci zapowiadają na drugą połowę roku, chyba tylko Crysis może mu realnie zagrozić. Bez zadęcia, bez przerośniętych ambicji gra Human Head Studios wykorzystuje engine Doom 3 dużo lepiej

niż on sam czy nieco późniejszy (i nieco lepszy) Quake 4. Na dodatek ma kilka pomysłów, które autentycznie zmieniają sposób myślenia o FPS-ach. Zgodnie z tym, co mówi reklamą, „wywracają go do góry nogami”. Ma też swoje wady – najważniejsze z nich to totalna liniowość i brak pomysłów na lepsze wykorzystanie... pomysłów z grawitacją i duchem bohatera. Ale siedząc przed ekranem niemal od razu się o nich zapomina, bo Prey zdobywa uznanie klimatem i grywalnością. Chciałbym, żeby Take Two podjęło decyzję o produkcji sequela, bo Prey 2 może być naprawdę wielką grą. Cholera, może i Duke Nukem Forever też nas tak zaskoczy – tym, że się jednak ukaże – i tym, że będzie równie dobry?

Mój faworyt do zwycięstwa w kategorii „najlepszy shooter roku”.

Czerwono-skóry
Pięć, torpedy
trafiły w cel!

Nie denerwuj mnie,
bo wyjdę z siebie!

grozić pozycji Preya w kategorii „najlepszy shooter roku” (Crysis to zupełnie inna bajka). Co prawda, w bardziej ogólnym rankingu raczej nie będzie miał szans na podium (Oblivion i HoMMV pewnie zdeklasują rywali), ale nie zmienia to faktu, że jest to gra niezwykła. Zrobiona według nowych standardów (większość wydawanych dzisiaj produkcji jest projektowana tak, by mógł ukończyć je gracz... i jego mama), obfitująca w znakomite i niebanalne pomysły oraz – przede wszystkim – zabójczo grywalna.

Jedyne, czego nie byłem w stanie przetestować, to multiplayer (w nadesłanej przez producenta wersji opcja ta była jeszcze niedostępna) – mam nadzieję, że on też nie zawiedzie i przedłuży żywot gry.

A skoro o żywocie mowa – nie przejmuj się, że ukończysz Preya w kilka godzin. Autorzy nie zrezygnują z możliwości kontynuowania historii Tommy'ego. Ostatnie słowa, jakie można przeczytać w grze, to „Prey will continue”. We should pray for that, że tak się wyrażę. **OCENA**

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 9
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- nowatorskie, znakomite pomysły
- rewelacyjna oprawa audiowizualna
- unoszący się nad grą, duch Duke'a!

- liniowość
- tylko 10 godzin zabawy
- cena...

PRODUCENT: ASCARON ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 79,90 ZŁ
WWW.DARKSTARONE.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1.6 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

DVD
09/2006

GEM | PRAWIE JAK ELITE IV

DARKSTAR ONE

Jak wszyscy
dobrze wiemy,
i przyroda, i rynek
nie znoszą próżni.

Jeszcze bardziej jednak,
jak się zdaje, nie znoszą gier
z próżnią i próżnią po
nich są w stanie znosić
przez całe lata...

**Jeśli tylko należysz
do osobników, którym
nie przeszkadza
pewna monotonia,
poświęcisz tej grze
spory kawałek
wakacji.**

A oto do-
wód. Przez te
wszystkie lata, jakie
zdążyły upłynąć od pre-
miery pierwszej gry zali-
czanej do gier w próżni – El-
ite rocznik 1985, pojawiły się,
uwaga, z pamięci: Frontier i First
Encounter, Privateer I i II, X, X2 i X3,
Freelancer. Prawie dziesięć. Mamy
jednak dobry humor i liberalne
poglądy na kwestię. Decy-
dujemy się więc poszer-
zyć powyższą listę
o space combat si-
my, mimo nawet
tego, że próżni do
wypełnienia, z ra-
cji ich podziału na
misje, jest jakby
mniej. Tak czy
inaczej dochodzą
Epic, parę Wing
Commande-

row, X-Wing i/vs.
TIE Fighter, X-Wing
Alliance, dwa razy Fre-
espace, StarLancer, od biedy
X-Com: Interceptor. Wygląda na to, że
miłośnicy mniej lub bardziej ograniczonych
przestrzeni kosmicznych mają do wyboru
albo po raz tysiąc pierwszy zacząć zbierać
na Panther Clippera, albo stworzyć kolejne
tysiąc pierwsze wcielenie superpilota my-
śliwca typu TIE gotowego oddać życie za
Imperatora Palpatine'a.

Gwiazdka z nieba

Na szczęście wszystkich, którym podoba się
idea ostatecznego ocalenia uniwersum za
pomocą jednego statku czy przynajmniej
znalezienia swego miejsca wśród gwiazd,
istnieją jeszcze niemieccy twórcy z radością
wypełniający kolejne rynkowe luki. W tym
szczególnym przypadku mowa o studiu
Ascaron Entertainment, dzięki któremu dane
nam było poznać Sacred – jedną z lepszych
action role-playing lub po prostu
hack'n'slashów ostatnich lat. Tym razem
panowie z Gütersloh sięgnęli po gwiazdkę
z nieba. Ich Darkstar One bliższa jest grom
serii Elite (Frontier, First Encounter). Priwa-
teerowi i – zwłaszcza – Freelancerowi niż
„kosmicznym beat'em up" w stylu TIE Fighte-
ra czy Freespace'a II, nie mówiąc już o Star-
Lancerze. To zaś oznacza, że jest nieporów-
nywalnie głębsza i jeśli tylko należysz do
osobników, którym nie przeszkadza
pewna monotonia, jaka z czasem wkra-
da się w rozgrywkę, poświęcisz jej spory
kawałek swojego życia.

Elite IV?

Na początku była Elite. Był rok 1985 i założę się, że dużej części z czytającymi te słowa nie było jeszcze nawet w planach. Ci jednak, którzy pamiętają, że poznać Elite, są zgodni – o całe lata świetlne wyprzedzała swój czas. Jej twórcy, wśród nich David Braben, dokonali niemożliwego – ścieśnili Galaktykę do wielkości 48 KB, by następnie oddać ją graczom do zabawy w taki sposób, w jaki oni sami uznali za właściwe. Można było niemal wszystko: handlować albo napadać na handlarzy; przemycić albo ścigać przemytników; ograniczać się do kilku systemów gwiazdnych albo zwiedzać galaktykę...

Wojenne wcielenia Elite – Frontier i First Encounter – potwierdziły tylko nieprawdopodobną atrakcyjność idei odkrywania swej własnej drogi do gwiazd. Aż dziwne, że od 10 lat – bo tyle minęło od premiery First Encounter – jedynymi „Elite”, były „prawie Elite” innych twórców starających się odwzorzyć legendę. Nie wszystko jednak, jak się здае, stracone. Strona oficjalna jego studia, Frontier Developments, wciąż zawiera FAQ dotyczący Elite IV (www.frontier.co.uk/games/elite4/faq.html). Trwa też nabór do pracy na wszystkich stanowiskach. Czyżby wreszcie nadszedł właściwy czas na Elite IV?



Darkstar One to nazwa statku... który ŻYJE.

Wyskoczył mi na czerwonym!

...Tu mi nie wygląda na Aldeeran, Han. Zapomnij o kasie.

Kosmiczny ład i chaos

Na wszechświat Darkstar One składa się 6 sektorów zamieszkiwanych przez 6 różnych ras – łącznie ok. 300 zróżnicowanych systemów. Nie popełnijcie jednak błędu wizualizowania go jako spójnej całości, jak było w grach serii Elite. To bardziej model wszechświata, w którym piłeczki pingpongowe przestrzeni okoloplanetarynych łączą patyczki tuneli nadprzestrzennych. W każdej z takich kulek znajduje się jakaś planeta (nie sposób – czemu mi nie to nie dziwi? – wejść w atmosferę, ale zdarzają się misje specjalne w kanionach lub tuż nad powierzchnią) i/lub przynajmniej baza handlowa czy stacja badawcza.

Dodatkowo wypełnia je wszelaki kosmiczny śmieć – wirujące w przestrzeni kamienie, kryształy i inne chmury pyłów. Wśród nich przemykają też zwykłe statki – niewielkie transportowce, polujące na nie szturmowce piratów czy ścigacze tych ostatnich myśliwce policji. Całość sprawia miłe wrażenie kontrolowanego chaosu w prawdziwym kosmicznym stylu.

Tu żyje!

W Darkstar One wcielił się w Kayrona Jarysa – pilota tuż po Akademii. Głównym jej bohaterem jest bez cienia wątpliwości... sam Darkstar One – statek kosmiczny, będący

ostatnim prezentem od zmarłego nagle ojca naszego alter ego. Darkstar One jest, jak dowiemy się już z instrukcji lub po dosłownie kilku minutach gry – hybrydą technologii ludzi i Obcych, dzięki czemu statek ten... żyje! Ścisłej zaś jest w stanie rozwijać swe członki, wzmacniając kadłub, zapewniając dodatkowe pylony na broń i wieżyczki, zwiększając prędkość i zwrotność. Wszystko to za pomocą artefaktów Obcych porzucanych (bez przesady) w szybach kopalinianych wewnątrz asteroidów. Trud-

ność ich zdobywania jednak polega nie na konieczności manewrowania w ciasnych „podziemnych” korytarzach, ile na tym, że część z nich znajduje się w systemach jawnie wrogich wszelkim przybyszom i wejście w przestrzeń oznacza zwykle poważny test potencjału bojowego statku i... naszego własnego.

Sześciu wersji jednego statku

Tym jednak, co najciekawsze w Darkstar One – chodzi o gre – jest to, że rozwój Darkstar One – tym razem mowa o statku – odbywa się w sposób, w jaki chcemy my sami. Jest tak, gdyż przy każdej okazji „przeniany” możliwy jest wybór części statku, która jej ulegnie. Jeśli wybierzemy część dziobową, wzmocniony zostanie pancierz statku, na którym dodatkowo „wypączkują” stanowiska na automatyczne wieżyczki strzelnicze. Jeśli postanowimy rozwinąć skrzydła – poprawi się znacząco zwrotność naszego statku, który także, jako rasowy myśliwiec, zdoła wygenerować dodatkowe pylony na broń dziobową. Wreszcie jeśli postawimy na siłniki – wzrośnie prędkość i tempo regeneracji tarcz i broni. Niezwykle jest przy tym wizualny efekt zmian profilu Darkstar One, który staje się nie tylko potężniejszy, ale także znacznie większy! Z drugiej strony, przyjęte rozwiązanie spr-

Z kwasności kolorów wnioskuję, że jesteśmy w Holandii.

Z pyłu powstał, w pył kosmiczny się obróci...



wia, że z tak naprawdę grywalnych statków w grze jest... jeden.

Kupiec, najemnik i łowca nagród

Na szczęście znacznie więcej jest możliwości robienia kosmicznej kariery. Jej rdzeń stanowi zwykła linia fabularna nakazująca wykonywać misje główne i poboczne – tylko dzięki nim zyskamy dostęp do obcych regionów przestrzeni i nietypowego wyposażenia Darkstar One. Cała reszta jednak, a więc to, w jaki sposób zamierzamy wypełnić swój czas pomiędzy misjami, a nawet czy w ogóle zamierzamy je realizować (warto), zależy wyłącznie od nas. To dlatego, że na każdej stacji w ramach biuletynu informacyjnego prezentowane są oferty pracy: płatnych dodatkowo misji transportowych, bojowych, szpiegowskich. Dodatkowo możliwy jest handel i przemyt. Naprawdę interesujące zaś w tym jest to, że gra śledzi nasze dokonania na każdym z tych pól i odpowiednio dostosowuje do nich np. liczbę atakujących piratów czy ich wartość w walucie wymiennej.

Roleka myszy i WSAD

Na pewno natomiast warto wspomnieć, że nawet handel w Darkstar One ma swoisty charakter. To dlatego, że tu kontenery z ładunkiem ciągnie się za statkiem za pomocą „elektronicznych smyczy”. Mimo to, co ciekawe, statek jest wyraźnie obciążony i gdy nagle dochodzi do walki, warto odrzucić ładunek, by odzyskać utraconą wcześniej pełną moc i zwrotność. Samo sterowanie Darkstar One odbywać się może z pomocą wspomnianego już niemal joysticka, ale także – jak we FreeLancerze – klawiszami WSAD i myszy. Tym, co niezwykle, jest przyporządkowanie rolce myszy ciągu

przepustnicy, podczas gdy klawisze odpowiadają za dodatkowe silniki manewrowe, pozwalając raptownie przyspieszać i hamować (to pierwsze – dopalacz – tylko przez chwilę, ale z porażającym skutkiem) i ślizgać się na boki. Ważne, gdyż walka, z uwagi na przeciętną AI przeciwników, sprowadza się do tego, by odpowiednio szybko „strącić owad”, a później obrócić statek dziobem do wroga i nie pozwolić mu uciec aż do chwili, gdy zmieni się w kulę zjonizowanych gazów. Innymi słowy: przeciwnicy zniszczeni są połączając głównie na liczbę, nie jakości swych sprzymierzeńców.

Grafika, muzyka i...

Warto też wreszcie wspomnieć o rozwiązaniach technicznych w Darkstar One. Oprawa graficzna jest bardzo dobra i to zarówno jeśli mowa o filmach fabularnych, jak

zudem, co złego było w rozwiązaniu ze space combat simów LucasArtsu – dwóch półsfer ukazujących przestrzeń przed i za statkiem?

Plusy, minusy i braki

Próba „wyceny” Darkstar One nie jest łatwa. Z jednej strony mamy ogromny wszechświat i przynajmniej kilkanaście dni dobrej rozrywki przy zbieraniu kolejnych artefaktów i rozbudowywaniu statku. Z drugiej – mimo wszystko tylko jeden statek i niemożność jego przebudowy w trakcie gry, przez co jedynym sposobem, by sprawdzić, jak się lata krążownikiem, a nie myśliwcem, jest restart kampanii. Podobnie fabuła – jest bohater, jest tajemnicza śmierć jego ojca, pojawia się, a także, rudowłosa heroina i naturalnie wewnętrzny wróg – Thul... Po pewnym czasie jednak jedynie siłą napędową staje się chęć odkrycia sposobu dotarcia do

ukrytego systemu, w którym znajdziemy kolejny artefakt. Obcych czy niewiedzią dotąd broń... Nie może też podobać się powtarzalność elementów w grze – choćby misji z biuletynu – i brak trybu multiplayer, który być może wzbudziłby żywsze bicie serca w trakcie walk...

Przed wszystkim dla fanów Elite!



i sceneriach generowanych w czasie rzeczywistym. Podobać się mogą zwłaszcza efekty świetlne, których mnóstwo w co ciekawszych (czytaj: dociętszych) bitwach.

Nieżył jest także dźwięk. Muzyka brzmi właściwie niezależnie od tego, czy słyszymy podniosły marsz na stacji, plumkający ambient podczas lotu czy „teknotransbeat” w trakcie walki. Przyznaję też, że jeszcze przed uruchomieniem gry miałem spore obawy co do jakości dialogów – zarówno jeśli chodzi o skrypt, jak i lektorów. I przeżyłem naprawdę miłą niespodziankę – dialogi nie tylko nie wywołują bólu zębów, ale brzmią przynajmniej space-operowo.

Nienaturalny dla odmiany jest radar ukazujący pozycję obiektów w przestrzeni. Nie ro-



Elite IV?

Koniec końców Darkstar One sprawia wrażenie marzenia, jakim żył twórcy, nim zostali zmuszeni przez okrutną rzeczywistość do jego realizacji i... wymazania sporych części wysnionego obrazu. Jestem pewien, że gdyby wszystko udało się tak, jak pierwotnie planowali – mielibyśmy grę zdolną wypełnić całe życie. Coż, pozostaje mieć nadzieję, że twórcy Darkstar One otrzymają szansę zrobienia Darkstar Two, a ta okaże się prawdziwą Elite IV. [GDA]

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ

VIDEO

AUDIO

8

8

PODSUMOWANIE

- setki kombinacji Darkstar One
- 300 zróżnicowanych systemów planetarnych
- możliwość robienia kariery jako kupiec, ale i pirat czy zabójca
- sterowanie: joy lub mysz i klawiatura
- oprawa audiowizualna
- jeden Darkstar One
- powtarzalność misji z biuletynu
- brak trybu multiplayer

Piękno życia.
wolność tworzenia.

inspiruje

Wygraj
MONITOR LCD LG
Szczegóły na
www.twojepozycje.lge.pl



Monitory LCD 19" Flatron
L1900J, L1900R, L1900E

- Jasność: 300cd/m² • Kąt widzenia: 170° (pion) / 170° (poziom) • Kontrast: 2000:1 (DFC) • Czas reakcji: 4ms •
- Połączenie z PC: 15-stykowe złącze D-sub, DVI-D • Rozdzielczość: 1280 x 1024 (SXGA) •

PRODUCENT: CODEMASTERS

DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT

CENA: 49,90 ZŁ

WWW.CODEMASTERS.CO.UK/MICROMACHINES/

WIN 2K/XP

PROCESOR: 800 MHz

RAM: 128 MB

GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD
09/2006

ALLOR | BYŁO SUPER, A JEST... TYLKO PO CO?

Micro Machines V4

Dawno, dawno temu, zanim jeszcze ośmiobitowce pod strzechy trafiły, jedną z ulubionych domowych rozrywek części młodej populacji była zabawa resorakami. Wyścigi, pościgi, katastrofy, loty – można było z nimi robić wszystko, zwłaszcza w gronie kumpli. A nieco później, już w dobie komputerów, pojawiły się MicroMachines. To dopiero była zabawa!

Wystarczyło

wyścizzyć tory w wirtualnej, dwuwymiarowej kuchni, łazience czy pokoju dziecięcym, dodać równie wirtualne, dwuwymiarowe resoraki i gotowe. Co z tego, że zamiast na płynie oleju trzeba było uważać na rozlane mleko, a trasę wyznaczały płatki śniadaniowe – liczyła się niesamowita grywalność. A co w tym wszystkim najdziwniejsze – MicroMachines trafiło w gusta nie tylko najmłodszych, stanowiło również idealną propozycję na wszelkiego rodzaju spędzanie czasu. I to niekoniecznie dla młodszych – tak się jakoś dziwnie (przynajmniej dla mnie) składało, że grały w to również (znajome)

dziewczyny, dzięki czemu wyścigi w łazience, ogrodzie czy na dachu nabrały jeszcze większych rumieńców!

Stara miłość...

To jednak stare czasy, bo pierwsze MM pojawiło się dobre piętnaście lat temu. Potem była jeszcze (z tytułów dostępnych na komputer, a nie konsole) „dwójka” w 1994 i trzy lata później „trójka” (z tego, co pamiętam, taka sobie, bo przejście w trzeci wymiar nie wyszło najlepiej), po czym o serii słychać zaginął. Nawet ostatnie z jej konsolowych wcieleń ma już cztery lata. Na (nie)szczęście ktoś jednak postanowił MicroMachines wskrzesić i oto mamy przed sobą efekty tego zabiegu. Na pierwszy rzut oka całkiem zresztą niezłe, bo przecież na wykorzystywanych przez V4 narzędziach (między innymi Havok i RenderWare) powstało wiele świetnych gier; a w przypadku tak prostego pomysłu za wiele popsuć się przecież nie da. Cóż, okazuje się, że nie tylko Polak potrafi...

OK, niby mamy tu dobry engine graficzny, a nawet fizyczny, ale na tym niestety zalety się kończą. Bo sam dobry silnik nie wystarczy, zwłaszcza gdy już same modele samochodów wyglądają fatalnie. Z trasami jest wprawdzie lepiej, ale i tak wygląda to co najwyżej średnio. OK, twórcy mają pewnie gotową wymówkę w rodzaju „tworzyliśmy tę grę również na konsolę, w tym przenośną, a one na więcej nie pozwalają...”, ale że się spytać: co mnie to interesuje? Przecież kupiłem V4 na PC i mogę chyba oczekiwać, że będzie wyglądała jak na grę PC-tową wydaną w roku 2006 przystało, prawda?



...nie rdzewieje?

W przypadku V4 wygląd to zresztą nie jedyny problem. Dziwi również uwstecznienie pod względem różnorodności. Ta seria wi-

tracka wersja
rozwojowa Fiata
126p.



działa już naprawdę duże trasy i to wytyczone nie tylko dla samochodów, ale również pojazdów pływających czy nawet latających! W czworcu mamy zaś tylko kiepsko wyglądające samochodziki i trasy, które, jeśli ktoś nie miał dwie pierwsze części, pozostawiają sporo niedosyt. Ani nie robią wrażenia designem czy wielkością, ani efektami specjalnymi w rodzaju suszarek, wiertarek czy maszynek do golenia – bo to wszystko już było. W wersji V3 nawet w pełnym trójwymiarze.

A co ta (niby) realistyczna fizyka... problem w tym, że nawet jeśli w coś wjedziemy i przestawimy (a bardzo wielu obiektów przestawić się nie da), w trakcie następnego okrążenia wszystko będzie znowu na swoim miejscu. Jedyne, co działa w miarę dobrze, to model zniszczeń, ale też ogranicza on w zasadzie jedynie do odpadających kół, trudno było tutaj coś popsuć. No i uznać to za zaletę, bo przecież Havok pozwala na znacznie więcej.

Sytuację ratują nieco bonusy, dzięki którym możemy potraktować przeciwników jakietami, miotakami, minami czy prądem, a w dość ciekawe zasady (standardowy wyścig prowadzony jest nie na czas czy okrążenia, ale na punkty, przyznawane zawodnikowi, który zdoła odjechać na odpowiednio dużą odległość konkurencji), ale one wszystkie też nie były. Nawet nowy tryb pracy kamery niewiele zmienia, bo specjalnie zabawy nie przynosi – jedyną różnicą to fakt, że mamy niemal cały czas widok zza samochodziku, bo obraca się ona obracać (czego oryginalna na większości tras nie robi).

Tryby i trybiki

Dobra, koniec tego ciągłego porównywania do poprzedników, w końcu nie każdy miał z nimi styczność. Co jeszcze oferuje V4? Przede wszystkim kampanię – a „przede wszystkim” dlatego, że to właśnie w jej trakcie odblokowujemy kolejne mapy i wozy. Jest tego całkiem sporo, podobnie jak i typów (brzydkich, naprawdę brzydkich) wyścigów. Poza opisaną już jazdą na punkty (fachowo nazywa się ona Battle) jest jeszcze Battle drużynowe, jazda na czas z punktami kontrolnymi i przeszkodami (np. toczące się bile na stole bilardowym czy pociągi), a także zwykły (jeśli nie liczyć rakiet i innych bonusów) wyścig na miejsca i coś w rodzaju rozgrywki ligowej z punktami przyznawanymi za miejsce na mecie.

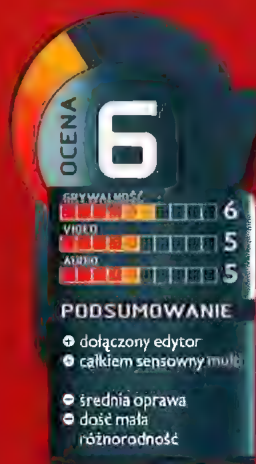
Wszystko to podzielono na ligi (cztery) składające się z pucharów (od czterech do nie-wiem-ilu-bo-lepsze-trzeba-najpierw-odblokować-a-to-trochę-zajmuje). A, byłbym zapomniiał – jest jeszcze tworzenie profilu oraz poziomy trudności (trzy), które na szczęście można zmieniać bez potrzeby

zaczynania wszystkiego od początku.

Z poziomami trudności jest zresztą o tyle ciekawie, że nawet najprostszy z nich jest dość trudny i w wyższych ligach trzeba się nieco napocić, by przejść dalej. Jeśli jednak dla kogoś to za mało, może nie tylko zwiększyć poziom trudności, ale także zacząć od razu od drugiej ligi. Dwie kolejne są już jednak dostępne dopiero po wcześniejszym zaliczeniu poprzedniej, podobnie zresztą rozwiązano sprawę pucharów, z których większość trzeba najpierw odblokować. Do tego jest jeszcze multi zarówno lokalnie, jak i przez LAN lub Internet (na czterech graczy, tryby te same, co w single'u), ale dostępne mamy w nim tylko już odblokowane w single'u mapy i wozy.

Resoraki do szuflady?

Całość sprawia wrażenie bardzo przeciętne, a jako fan pierwszych dwóch części mocno się rozczarowałem. W przypadku MicroMachines V4 mamy do czynienia z poprawnym rzemiosłem, na które uwagę warto zwrócić z sentymentu oraz ze względu na dość niską cenę. Wielka szkoda, że miejsce tej gry to jedynie seria budżetowa – bo z takimi narzędziami i dziedzictwem można było osiągnąć znacznie więcej. **IGDA**



GRA NUMERU 09/2006

W konkursie do wygrania
5 klawiatur bezprzewodowych
z myszką BenQ x730



Dane techniczne:
- technologia X-Struct
- oszczędność energii
- myszka z sensorem 800 dpi
- regulacja kąta podświetlenia
- klawiatury
- podpórki pod dłoń
- grubość 1,45 cm
- interfejs USB

By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo
odpowiedz na pytanie konkursowe:
Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?
A. 12 B. 22 C. 32

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a według podanego schematu:
CA.GW.X.##, gdzie **X** oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe
(A, B lub C), a **##** oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Numeru –
i wyślij pod numer **7164!**
Na zgłoszenia czekamy do **5 września 2006 r.**

SPIS GIER

- | | |
|------------------------------|-------------------------------|
| 01 All Star Strip Poker | 12 MicroMachines V4 |
| 02 Ankh | 13 Oblivion PL |
| 03 Auta | 14 OutRun 2006 Coast 2 Coast |
| 04 Auta: Przygoda... | 15 Panzer Elite Action |
| 05 Barrow Hill | 16 Prey |
| 06 Call of Cthulhu DCotE PL | 17 Quake 4 PL |
| 07 Darkstar One | 18 Sid Meier's Pirates! PL |
| 08 Devil May Cry 3 SE | 19 Taito Legends 2 |
| 09 Ford Street Racing | 20 Trackmania Sunrise Extreme |
| 10 Glory of the Roman Empire | 21 Trainz 2006 |
| 11 Loco Mania | 22 War World |

Uwaga! Wśród czytelników, którzy wysłali zgłoszenia
na konkurs Gra Numeru w ciągu ostatnich 6 miesięcy,
wylosowaliśmy 17" monitor LCD BenQ FP71G+.

Monitor otrzymuje
Michał Ferenc ze Sterdynia.

BenQ
Enjoyment Matters

Grą numeru 07/2006 została
HoM&M V

Nagrodę, zestaw bezprzewodowy BenQ X 530, otrzymują:
Mariusz Kuznicki, Żychlin; Tomasz Cyst-Rekowski, Węlnowice; Lucyna Kulise,
Murowana Goślina; Paweł Placzek, Poznań; Filip Kozłowski, Warszawa.

PRODUCENT: THIRD WAVE GAMES
DISTRIBUTOR: PLAY
CENA: 54 7zł
WWW.WARWORLD.NET

WIN 98/XP
PROCESOR: 1,5 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | NIC CIEKAWEGO, ALE GRAĆ SIĘ DA

WAR WORLD TACTICAL COMBAT

Niech was nie zwiedzie tytuł. Ta skromna budżetówka nie ma – wbrew pozorom – nic wspólnego ze strategią. To nader trywialna gra akcji, w dodatku przeznaczona głównie do rozgrywek sieciowych.



W przeciwieństwie jednak do większości produkcji tego typu, tutaj tłuką się między sobą nie ludzie (czy też inne mniej lub bardziej człokształtne kreatury), jeno mechy. Pomysł ciekawy, przynajmniej, niestety na dłuższą metę zupełnie niezrafiony. Roboty, jak to roboty, są dość niezgrabne i jakiegokolwiek wymyślne akrobacje nie wchodzi tu w grę. Trudno będzie odnaleźć się w tej grze komuś, kto przyzwyczajony jest do dynamicznych pojedynków rodem z Q3A czy UT. Celowo przywołuję na tapetę takie staroci, bo porównania z jakimikolwiek nowszymi produkcjami nie mają większego sensu. Jeśli bowiem idzie o rozmaitość trybów gry,

War World oferuje jedynie pojedynki typu Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag i Bomb Assault. Ani grama więcej.

Ciasno, tłoczno, duszno

Z drugiej strony, wszelkie dostępne w grze mapy tak czy inaczej nie nadają się do niczego poza potyczkami jeden na jeden. Są **nieprzystawne** **mate**, a co za tym idzie – schematyczne i średnio grywalne. Rozgrzybić w większej grupie kompletnie mijają się tu z celem. Ośmiu zawodników na mapie to już tłok, a w takim bajzlu nie ma miejsca na jakąkolwiek taktykę.

Jest też możliwość zabawy solo, ale wiadomo nie od dziś, że walkę z botami należy traktować wyłącznie jako trening, bo nigdy nie zastąpi ona pojedynków z żywymi ludźmi. Szczególnie w sytuacji, w której AI owych botów prezentuje taki poziom jak tutaj.

Mech mechowi nierówny

Przed meczem wybieramy interesującego nas robota. Tu też nie ma lekko. Brakuje jakiegoś sensownego wypośrodkowania mocnych i słabych stron. Albo gramy w miarę lekkim i zwinnym mechem, którego pancierz nie potrafi wytrzymać żadnej większej serii, albo ruszamy w bój potężnym kolosem, który co prawda przyjmie na klatę kilka konkretnych salw, ale i tak najprawdopodobniej zginie marnie, bo dzięki szybkości żółwia i zwrotności dorodnego słonia, strafe'owanie (nie mówią już o skokach, bo to śmiech na sali) taką amfibią z góry jest skazane na niepowodzenie.

Pora na plusy

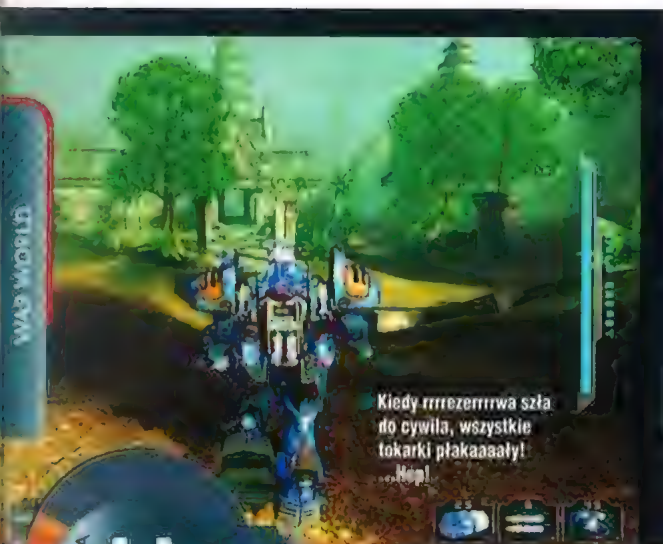
Poza wyborem mecha, decydujemy się także na typ uzbrojenia (to z kolei wykupujemy za posiadane kredyty). Tu już jest trochę lepiej. Możemy naszym pupilowi zamontować m.in. dodatkowy minigun, broń laserową, wyrzutnię rakiet, moździerz, tarcze ochronne czy też urządzone przypominające jet-pack (pomocne szczególnie przy skokach). Każda z powyższych zabawek ma kilka rozmaitych odmian różniących się mocą, siłą rażenia oraz rzeczą jasną – ceną. Mamy więc z czego wybierać.

Nie przyczepię się też do oprawy wideo.

Na te tak mizerne jakości grafika prezentuje się całkiem do rzeczy. Czy to jednak wystarczy, by przyciągnąć graczy do tego tytułu? Szczegrze wątpliwe. Na rynku jest przecież tyle sprawdzonych, po stokroć lepszych produkcji, w które po dziś dzień pocinają całe rzesze graczy, że marnowanie cennego czasu przy czymś tak zacofanym zupełnie miła się z celem.

Co prawda, paradoksalnie – mimo wszystkich tych wad – da się w to grać, a przy odrobinie dobrej woli można nawet czerpać z tego jakąś satysfakcję. Mówi to jednak gość, który chcąc nie chcąc, musiał zmagać się z tym tworem. Gdyby nie konieczność napisania recenzji, War World wyleciałby z mojego dysku z predkością światła.

PS Zdziwia mnie tylko jedno: średnia ocen w Necie oscylująca w okolicach 7,5. Za co, u licha? [CDA]



Kiedy mrozemirwa szła do cywila, wszystkie tokarki płakaasy!

OCENA 4+

GRYŹWAŁOŚĆ 4
VIDEO 6
AUDIO 5

PODSUMOWANIE

- niegorsza grafika
- możliwość doboru uzbrojenia przed walką
- na godzinę, dwie w sam raz
- nieprzyzwoicie małe mapy
- niewiele trybów
- nudna na dłuższą metę

70



Ciężkie, niezgrabne
nieprzystosowane...



...ale potrafi
puśskoczyć
wyżej, ehm,
tutka.

PC DVD
16+
MEDAL OF HONOR
WOJNA NA PACYFIKU
PL
16+
EA GAMES
CLASSICS
www.pegi.info

PC DVD
12+
WŁADCA PIERŚCIENI
BITWA O ŚRÓDZIEMIE
PL
12+
EA GAMES
CLASSICS
www.pegi.info

CENA
49,90 ZŁ
~~89,90 ZŁ~~

~~199.00 ZL~~

PlayStation 2

FIFA Street

PlayStation 2

MEDAL OF HONOR
WOJNA W EUROPIE

~~179.90 Z~~

CENA
99,90ZŁ



Pełna kultura

SPORT ELECTRONIC ARTS INC. ELECTRONIC ARTS, EA, LOGO EA, EA GAMES, LOGO EA GAMES, EA SPORTS, LOGO EA SPORTS SA ZNAKAMI HANDLOWYMI I LUB ZASTRZEŻONYMI ZNAKAMI HANDLOWYMI ELECTRONIC ARTS INC. (ELECTRONIC ARTS) I/O JEJ PRACOWNIKÓW, WŁAŚCICIELI I LICENCJOWNIKÓW. WSPÓŁNIE ZNAKAMI HANDLOWYMI I LUB ZASTRZEŻONYMI ZNAKAMI HANDLOWYMI SA I W ASOCIACJI CHYBAJĄCYMI WŁAŚCICIELI I PARTNERA GAMES™ SA ZNAKAMI ELECTRONIC ARTS INC.

PRODUCENT: SLMO DIGITAL
DYSTRYBUTOR: SEGA

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1.3 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

WWW.OUTRUN2006.COM

ALLOR WIELKI OLDSLOWY POWRÓT?

OutRun™ 2006

Coast 2 Coast



Błyszczące czerwone ferrari, piękna, lubiąca szybkość blondyna o zwarlowanych pomyślach na fotelu obok, do tego wiatr we włosach i ryk silnika – tak właśnie musi wyglądać raj! Nie powinna więc dziwić sympatia, jaką po dziś dzień wielu starych wyjadaczy darzy serię Out Run. Serię, której ostatnia odsłona właśnie trafiła na PC. Czy królowa salonów odniesie tu i teraz również duży sukces?

Pierwszy Out Run pojawił się w salonach w 1986 roku i nawet w prostszej wersji wrażenia z jazdy były niesamowite. To pierwsza samochodówka z widokiem TPP i jedna z pierwszych gier, w których za pomocą przeróżnych sztuczek (hasła dla dociekliwych: skalowanie sprite'ów i Super-Scaler Technology) uzyskano efekt płynnego ruchu do przodu. I to na wiele lat przed pojawieniem się prawdziwych akceleratorów 3D.

Wolności czar

Jeśli dodać do tego występujące nawet w najprostszej wersji kierownicę, dźwięgę zmiany biegów oraz pedały gazu i hamulca – cóż, do pełni szczęścia brakowało już naprawdę niewiele. A istniała jeszcze wersja deluxe, w którą grało się nie stojąc przed automatem, ale siedząc w fotelu – sam automat przypominał zaś testarossę widoczną na ekranie. Jakby tego było mało, dodano jeszcze coś, co można by nazwać prekursorsorem force feedbacku – iluzją więc całkowitą! Jedyne problemy stanowiły cena żetonów, znacznie wyższa niż w przypadku pozostałych stojących w salonie maszyn i tłok chętnych do jazdy. Ale co tam – to był i tak jedyny sposób, by przejechać się czerwonym cabrio z blondyną u boku.

Były też inne nowości: wybór towarzyszącej grze ścieżki dźwiękowej (jednej z trzech) i trasy, jaką będziemy jechali. To ostatnie rozwiązano w bardzo sprytny sposób. Otóż zaczy-

nało się na Coconut Beach, po przejechaniu której można było skrócić w prawo lub lewo, tym samym wybierając następny etap. Cały wyścig składał się z maksymalnie 5 etapów, które trzeba było zaliczyć w odpowiednio krótkim czasie. Żeby było ciekawiej, skręcając w lewo wybierało się etap prostszy, w prawo – trudniejszy, zaś piętnaście dostępnych w grze etapów można było przejechać na szesnaście różnych sposobów (ulożone były w piramidkę jak bile w bilardzie, więc jadąc lewo-prawo i prawo-lewo dojeżdżało się na trzecim poziomie do tego samego etapu). Jak na automat na żetony i rok 1986 całkiem niezłe, prawda?

Powrót do przeszłości

Problem w tym, że dwadzieścia lat później takie rzeczy nie są już niczym specjalnym. Owszem, wersja 2006 nie jest wcale klonem „jedyńki”, a wariacją na temat wersji 2 SE z Xboxa, na którego ukazała się jakieś 2 lata temu. W praktyce (i skrócie) oznacza to tyle, że dostajemy więcej odcinków do przejechania (trzydzieści zamiast piętna-



► Takie rzeczy się dzieją, gdy pijesz przed jazdą. Pasy mnożą się w oczach!

Piles? We Out Run!

W połowie lat dziewięćdziesiątych Out Run był bohaterem pokazywanych w MTV spotów mających uświadamiać oglądających wpływ alkoholu na reakcje za kierownicą. Komputeryści postępowali jakby przez ślady, a nie jakby przez świat. Wirtualne przesady, po czym pokazywano błędy, do jakich promie doprowadzają. Banale: Owszem. A jakie prawdziwe! Niedowolności (błędy) i pokarm samochodowe (prędkość) dzieje takiego eksperymentu, a dowodem samochodowe – nawet jedno, niewystarczające, by pogorszyć czasy, a nie tylko nie, a nie uszkodzenia nie kłama.

A potem spróbujcie tego samego, gadając przez komórkę... nawet bez promili we krwi i z zestawem słuchawkowym, który ponoć bardzo pomaga.

► Palenie szkodzi oponom.

► Tu faktycznie jest downtown.

stu znanych z pierwszego Out Runa), kilka nowych trybów gry, oficjalnie licencjonowane wozy Ferrari (...które trzeba sobie najpierw odblokować), a do tego trzy girlsy i brzuchatego mentora gratis. Plus – to tak już na koniec tego wymienia – dodatkowe ścieżki dźwiękowe, odwrócone trasy, oryginalne 2 SE jako kolejny gratis i możliwość wybrania niemal dowolnej rozdzielczości.

Nowych rzeczy trochę jest, ale nadal to stary, dobry Out Run, co dla weteranów będzie wiadomością bardzo dobrą, a dla pozostałych miłośników samochodówek... Cóż i tutaj będziemy mieli mały problem – a konkretnie problem będzie miała poczta i sekretarka, bo fanom się to stwierdzenie raczej nie spodoba. Bo owszem, jest to całkiem miła samochodówka, z poprawną otoczką graficzną i całkiem fajnymi trybami jazdy, ale tak się składa, że na tle współczesnych PC-towych ścigalek prezentuje się tak sobie, zaś jej konsolowe korzenie są aż nadto widoczne.

Model jazdy? Jak model?

No właśnie – to, co kiedyś było zaletą, obecnie (i do tego na blaszaku) jest przede wszystkim ciekawostką. Bo jak inaczej podejść do gry, w której mamy do czynienia z autobusami jeżdżącymi 200 na godzinę (ba, tu w zasadzie wszyscy jeżdżą z takimi właśnie prędkościami) czy driftem, który jest idealnym (nieważne, że przeczącym prawom fizyki) sposobem pokonywania zakrętów? Nie jest to wprawdzie symulator, ale pod tym względem nawet Undergroundy były „nieco” bardziej realistyczne. Zresztą sam fakt, że fizyka jazdy w tej grze nie istnieje, wcale wadą nie jest – problem tylko w tym, że jeździ się po prostu strasznie sztucznie, nienaturalnie. A w dodatku wcale tych kosmicznych prędkości nie czuć, bo związane z nimi efekty specjalne... zaraz, jakie efekty specjalne? Jedyne, co można zobaczyć, to palenie gum na zakrętach!

Niewiele lepszy jest design samych tras. OK, jest ich dwa razy tyle, co w pierwszym Out Runie i są całkiem urozmaicone (np. Paryż nocą, Wyspa Świętojańska, plaża i las w kilku smakach, autostrady oraz inne klasyki), ale...



Arcade'ówka z krwi i kości – w dodatku bardzo dobra.

właśnie, są to klasyki – niemal to samo było w „dwójce”, o czym możemy się na własne oczy przekonać. Zmiany są w zasadzie czysto kosmetyczne, co zapewne ucieszy fanów, ale reszta... cóż, nawet TrackMania wygląda znacznie lepiej, a i model jazdy na przyjemniejszy.

Arcade rządzi!

Punkt widzenia miłośnika samochodówek w wydaniu pecetowym już znacie, ale byłoby wielką niesprawiedliwością tak to zostawić. To przecież arcade'ówka z krwi i kości – w dodatku bardzo dobra! Aż chce się ją uruchomić, nawet jeśli macie jedynie dziesięć minut. Wyścigi trwają krótko, bonusy odblokowuje się za punkty (zwane milami), a otrzymuje się je dosłownie za wszystko. W dodatku tych pierwszych jest całe zatrzęsienie.

Nowe wozy (które – jeśli mamy na nie ochotę już na samym początku – można wypróbować w wersji 2 SE, dostępnej w menu bez żadnych utrudnień), nowe utwory muzyczne, aranżacje i wersje klasyczne, odwrócone trasy lub ich wersje specjalne czy wręcz nowe kolory do wyboru. Jest tego tyle, że punkty można zbierać pewnie i przez kilka tygodni, bo po paru dniach stać mnie było tylko na jeden nowy wóz, ale za to pełen wypas, a co se będę żałował!

Z tymi dziesięcioma minutami to zresztą wcale nie przesada. Zbyt długie obcowanie z Out Runem nudzi, choć po pewnym czasie ma się i tak ochotę znowu go zobaczyć. W małych, kontrolowanych dawkach jest natomiast super, choć tak prawdę powiedziawszy, najprzejmniej grało mi się w 2 SE. Nie trzeba w nim niczego odblokowywać, wystarczy wybrać sobie pierwszy z trybów i już pędzi się na złamanie karku przed siebie z piękną blondyną u boku! I nie zmienia tego nawet multi (LAN i Internet) na sześć osób – co, mam się dzielić blondyną?!

W stronę zachodzącego słońca

Ostateczna ocena najnowszego Out Runa jest bardzo trudna. Z jednej strony jest to bardzo dobry port świetnej arcade'ówki, z drugiej natomiast nie wypada oceniać go w oderwaniu od innych gier, w które można na PC pograć. I co bym teraz nie wymyślił, posypią się gromy. Dlatego też z wiarą w doświadczenie naszej sekretarki w wykrywaniu bomb w paczkach i filtry antyspamowe na serwerze pocztowym wystawiłem 7+, do których miłośnicy arcade'owych ścigalek powinni dodać jeden, a fani Out Runa dwa punkty. Zaś fani NFS jeden odjąć. Nnnno, wybrałem chyba. (CDA)

PS Na konsolach (PS2 i PSP) wersja ta zdobywa 9, pod czym się po cichu podpisuję – bo ta gra należy do innego niż nasz świata.



PRODUCENT: CAPCOM
 DYSTRYBUTOR: CENEGA
 CENA: 99,90 ZŁ
 WWW.DMC3.CO.UK

WIN 98/ME/2K/XP
 PROCESOR: 1 GHZ
 RAM: 256 MB
 GRAFIKA RAM: 128 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | NAJSZYBSZA GRA ŚWIATA

DEVIL MAY CRY 3

DANTE'S AWAKENING

Szałony taniec śmierci rozpoczęty. Dance macabre, w którym przebijasz obowłazki kostuchy, wysyłając niezliczone zastępy maszkar w niebyt. Niezwykle piruety, porażające salta, korcujące się rozplataniem lba przeciwnika na dwoje. Ktoś gotów pomyśleć, że to Książę Persji w nowym, bardziej agresywnym wcieleniu. Ale nie. To Dante, najszybszy pogromca demonów po tej stronie Atlantyku. Po tamtej zresztą też.

Devil May Cry 3 to gra, której klasę i styl można chwalić bez końca. Niemal wszystko w tej produkcji jest dopracowane do perfekcji, a każdy najdrobniejszy element wydaje się na swoim miejscu. Doskonała harmonia obrazu i dźwięku, wspólnie z olbrzymimi pokładami grywalności sprawiły, że DMC3 stał się żywą legendą i obiektem zaawansowanych spojrzeń ze strony graczy, którzy nie zainwestowali w zakup PS2. Tak było. Przynajmniej do teraz.

NIEPewność

Tak, z całą pewnością DMC3 to gra wybitna – to nie ulega wątpliwości. Wiedzieliśmy o tym od dawna, bo przecież jej premiera miała miejsce już w 2005 roku na konsoli Sony. Nie znaczy to wcale, że jakość pecetowej wersji, którą zapowiedziano na początku obecnego roku, była z góry przesądzona. Jak zawsze w tego typu sytuacjach bywa, niepewność graczy dotyczyła w znacznej mierze nie samej gry, a jej konwersji. Wszak nie od dziś wiadomo, że to, co na jednej platformie spływa się znakomicie, na innej wcale znakomite być nie musi.

Część naszych obaw, dotycząca m.in. grafiki i sterowania, znalazła potwierdzenie w wydanej nie tak dawno pecetowej wersji Onimusha 3. DMC3 niestety powtarza większość niedociągnięć swego młodszego brata. I choć trudno winić za taki stan rzeczy twórców, bo przecież nie skrewił Capcom, jeno studio odpowiedzialne za nieudolny przeszczep tej gry na grunt blaszaków, nie da się ukryć, że nasza cierpliwość po raz kolejny została wystawiona na ciężką próbę...

SYNOWIE SPARDY

Mielicie już przyjemność poznać największego kozaka w historii gier? Jeśli nie, macie ku temu najlepszą okazję. Panie i panowie – oto Dante, pół człowiek, pół demon, a zarazem syn legendarnego wojownika Spardy. Fabuła trzeciej części jest prequelem, co nieco ułatwi życie pecetowcom, którzy nie mieli okazji poznać losów głównego bohatera we wcześniejszych odcinkach sagi. Poznajemy więc młodzieńcze lata życia Dantego. Jest on jeszcze butnym, przemądrzałym szczeniakiem, któremu nie brakuje odwagi. Ciągłe szuka guza i lekceważy każdego, nawet

najtrudniejszego przeciwnika. Poznajemy również jego brata bliźniaka – Vergila (konflikt pomiędzy braćmi jest tutaj główną osią fabuły) oraz tajemniczą Lady – młodą kobietę, która pewnością siebie i charyzmą spokojnie dotrzymuje kroku naszemu herosowi.

GRA DLA CIERPLIWYCH

Pora odpowiedzieć sobie na kluczowe pytanie. Czym tak naprawdę jest ten osławiony Devil May Cry? Odpowiedź może być tylko jedna. Bez pardonów, brutalną, piekielnie efektowną i rozgrywaną w zabójczym tempie grą akcji, w której w rytm ostrej, ciężkiej muzyki wysyłamy w niebyt całe legiony kreatur. A jak komu mało, może wspomniiane tempo jeszcze podkreślić, dzięki zaimplementowanej opcji Turbo, przyspieszającej grę o jakichś 20%.

Pamiętać przy tym należy, że nie mamy do czynienia z kolejną bezmyślną sieczką, jakich niemało na rynku (szczególnie konsolowym). Siła tego tytułu bowiem tkwi nie tylko w niewiarygodnym tempie akcji, ale i w wysokim poziomie trudności. Jest to więc miódka, do której przyda się zarówno refleks, zręczne palce, jak i odrobina pomyślnku. Nie ma takiej możliwości, by zaliczyć ten tytuł chociażby na średnim poziomie trudności, klepiąc bezmyślnie

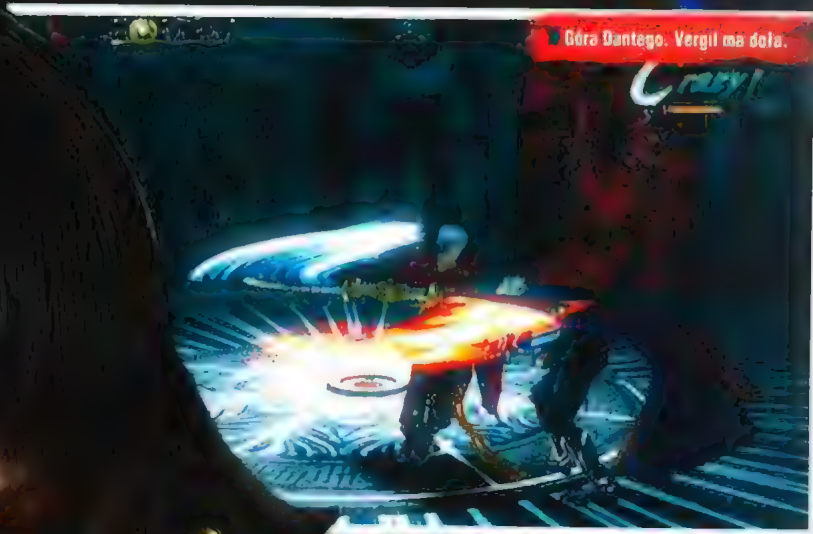


O, wiesz, że Vergil
 poszedł z wężem?

Gra świetna – ale konwersja haniebna!



Ta gra uczy
pokory
i cierpliwości
jak **żadna inna**
zręcznościówka.



w 2 klawisze na przemian. Po prostu nie da się. Lepiej, byś był tego świadom, jeśli chcesz uniknąć ewentualnych rozczarowań i frustracji. Gdy po raz kolejny legniesz marnie pod ciosem pierwszego lepszego bossa, masz dwie możliwości – albo walniesz pięścią w przycisk Power i nigdy do tej gry nie wrócisz, albo zacisniesz zęby, i spróbujesz jeszcze raz. Ale inaczej. I jeszcze. Oj, tak, ta gra uczy pokory i cierpliwości jak żadna inna zręcznościówka. Sam się o tym dość brutalnie przekonałem.

NAHINASTKA RPG

Czym zaś siejemy zameł w zastępach demonów?

Generalnie ekwipunek dzieli się na dwie kategorie – broń biała i palna. Z początku mamy do dyspozycji ogromny miecz zwący się Rebellion oraz oczywiście kultowe pistolety Danteo – Ebony & Ivory. Później, po pokonaniu niektórych bossów, dostajemy nowe, bardziej potężne zabawki.

Co jeszcze warto wiedzieć? Na pewno to, że w trakcie całej przygody zdobywamy orby. Występują w kilku rodzajach, przy czym najbardziej uniwersalne są koloru czerwonego. Są one swego rodzaju „środkiem płatniczym”, wykupujemy za nie m.in. nowe ciosy specjalne dla danej broni. To jeszcze nie koniec możliwości. Przed każdą misją wybieramy styl walki, niosący za sobą dodatkowe, specjalne umiejętności. Jest

Ich ogółem sześć, przy czym cztery podstawowe są dostępne od samego początku, zaś nieco później zdobywamy dwa dodatkowe.

Oczywiście wybór powinien być podyktowany naszymi preferencjami, jeśli idzie o styl gry. Jeśli więc wolimy łoić skórę przeciwników ostrą amunicją, powinniśmy się zdecydować na Gunslingera, jeżeli zaś interesuje nas bardziej walka w zwarciu, najrozsądniejszym wyborem będzie Swordmaster. Trickster z kolei pozwala na rozmaite ewolucje akrobatyczne, dzięki którym zdołamy uciec przed ciosem przeciwnika (np. bieganie po ścianach), zaś Royalguard to styl idealny dla graczy preferujących bloki i kontry. Jakby tego było mało, każdy styl dodatkowo w trakcie gry rozwijamy, awansując na wyższe poziomy doświadczenia, co oczywiście przekłada się na dodatkowe ciosy i ruchy specjalne. Do tego dochodzi jeszcze Devil Trigger, czyli umiejętność pozwalająca zamienić się na krótką chwilę w demona, dysponującego znacząco większą siłą i szybkością.

Bez pardonowa, brutalna, piekielnie efektowna i rozgrywana w zabójczym tempie gra akcji.

Wszystko, o czym wspominałem powyżej, daje nam niemal nieograniczone pole do popisu, jeśli idzie o krzesanie rozmaitych kombosów. W przeciwieństwie do poprzednich części, teraz zmian w dzierżonym aktualnie uzbrojeniu dokonujemy w lot (przedtem trzeba było wchodzić do odpowiedniego menu), a więc nic nie stoi na przeszkodzie, by rozplątać przeciwnika, korzystając z 3 lub nawet 4 narzędzi zniszczenia (tyle bowiem maksymalnie może mieć przy sobie nasz bohater). Do tego dochodzą oczywiście ciosy specjalne, które wykupiliśmy wcześniej, oraz te związane z danym stylem walki. W efekcie jedyne, co nas w jakiś sposób ogranicza, to wyobraźnia i zręczność. Między innymi dzięki temu właśnie rozrywka w DMC3 jest tak piekielnie satysfakcjonująca.

KAMERY! KACINI!

Absolutnym mistrzostwem świata są również wszelkiej maści przerywniki filmowe, przypominające swym zawrotnym tempem i ujęciami kamery jako żywo azjatyckie kino akcji. Szczerze powiedziawszy, warto zaliczyć grę chociażby tylko dla nich. Karkołomne ewolucje, które wyczyniają bohaterowie (głównie Dante i Lady), ocierają się nieraz o absurd i śmieszność, ale akurat tutaj to zupełnie nie razi. Jeśli oglądałeś Final Fantasy VII: Advent Children, wiesz już, czego możesz się spodziewać. Jeśli nie widziałeś, ale wszelkiej maści matrixowe akrobacje zawsze robiły na tobie wrażenie, od razu przyszykuj sobie ściereczkę na wycieranie śliny, bo przy wyczynach bohaterów DMC3, popisy Neo wypadają po prostu kiepsko.

HISTORIA SERII W PIĘTU SŁOWACH



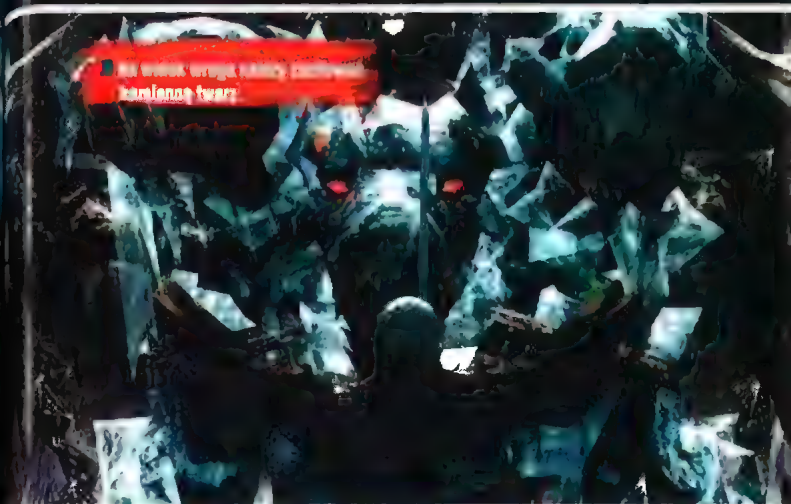
DEVIL MAY CRY (średnia ocen: 92%)

Wydana w 2001 pierwsza część serii z miejsca stała się niekwestionowanym liderem w kategorii slasherów. Dynamiczne, piekielnie efektowne przygody łowcy demonów o imieniu Dante znalazły miliony zwolenników na całym świecie, zaś Sony otrzymało kolejny tytuł będący dla wielu wystarczającym powodem do zakupu PS2.



DEVIL MAY CRY 2 (średnia ocen: 72%)

W 2 lata później przychodzi na świat kontynuacja – zdecydowanie mniej udana. Mało ciekawa fabuła, zezynnowanie z gotyckich klimatów na rzecz nowoczesnych scenariów z drapaczami chmur, a także inne, niezbyt fortunne zmiany sprawiły, że większość fanów zapisała kolejne losy Dante'go na liście największych wpadek Capcomu. Gry nie uratował również drugi, alternatywny scenariusz, w którym mogliśmy pokierować niejaką Lucją



W wspomnianych cut-scenkach nie zabrakło również elementów humorystycznych. Wynikają przeważnie z lekceważącego stosunku Dante'go do największych nawet bydlaków (np. gigantycznego, trójgłowego Cerbera traktuje jak potulnego, małego szczeniaczka). Na długo pozostaną w naszej pamięci również wyborne dialogi pomiędzy naszym bohaterem a wspomnianą Lady.

PORA DA EXERCÍCIO

Barzdo chciałbym móc zakończyć recenzję w tym miejscu. Niestety za dobrze by było. Wszystkie powyższe pochwały skierowane pod adresem dzieła Capcomu trochę tracą na znaczeniu, gdy uwzględnimy jakość samej konwersji. Niestety znów pokopiono sprawę. Widać, że komuś bardzo się spieszyło, widać też, że wybrano drogę po linii najmniejszego oporu, co zaowocowało kolejnym (po skopanej Onimushy 3) zupełnie bezmyślnym portem z konsoli.

Chcecie poznać powody mego niezadowolenia? Proszę bardzo. Po pierwsze – grafika. Jasnym jest, że nie można było się spodziewać wodorotrysków rodem ze współczesnych pecetowych produkcji. Wszak nie zapominajmy, że mamy do czynienia jedynie z konwersją gry debiutującej na PS2, a więc konsoli, która – z całym szacunkiem dla tej wielce zasłużonej maszyny – czasy swej świetności ma już zdecydowanie za sobą. Nie przypuszczaliśmy jednak, że wersja PC w stosunku do oryginału będzie prezentować się... gorzej! Na pierwszy rzut oka widać, że w zakresie grafiki nic się nie zmieniło. Czy to źle? Ano źle, bo o ile grając na konsoli siedziysz z reguły dość daleko od telewizora, tak w przypadku PC, kiedy niemal przed nosem mamy ekran monitora, mizerne, rozmazane tekstury i niebyłoby szczegółowe modele postaci aż kłują po oczach. Jedyną, co możemy zmienić,

to rozdzielczość. Żadnych dodatkowych opcji graficznych nie uświadczymy.

O ile powyższe można jeszcze bezboleśnie przelknąć (bo zabójcze tempo rozgrywki i tak nie pozwala się nam skupić na detalach), tak kolejne niedociągnięcia już trudno. W kilku miejscach kuleły płynność, co jest jakimś koszmarnym nieporozumieniem, biorąc pod uwagę sprzęt, na jakim gra była testowana. Generalnie przez większą część rozgrywki framerate trzyma się twardo na poziomie 30 klatek na sekundę, ale nie brakuje miejsc, w których z niezrozumiałymi dla mnie przyczyn spada do 18-20 FPS (bez względu na liczbę poczwór na ekranie i ustawioną rozdzielczość, a więc definitywnie winna nie leży po stronie sprzętu, a spartaczoną konwersji). Tłumaczyć chyba nie muszę, że płynność w takiej właśnie grze jest niemal równie istotna jak w samochodówkach...

NIE MARSZ PŁOD? OJ, JAK MI
 PRZYKRO

Kolejną rzeczą, o której z konieczności muszę wspomnieć, jest sterowanie. Można było założyć z góry, że wybór klawiatury jako głównego kontrolera będzie bardzo, ale to bardzo kiepskim pomysłem. I tak jest w istocie. Jeśli poważnie myślisz o zakupie DMC3, lepiej od razu zastanów się, czy masz porządnego pada w domu. Chyba że jesteś nieludzko sprawny lub nad wyraz cierpliwy – wtedy istnieje cień szansy, że w ataku bezsilnej wściekłości nie zjesz własnej klawiatury. Bez popitki.

Jeśli jednak z cierpliwością jesteś na bakier, a kumple mówią, że masz refleks szachisty (choć w tym drugim przypadku najlepiej w ogóle do tej gry nie podchodzić, bo mięczaków dzieło Capcomu polyka w całości), nie masz innego wyjścia – po prostu musisz

uwzględnić pada na swojej liście zakupów. Wysoki poziom trudności sprawia, że zabawa na klawiaturze (myszka w ogóle nie jest obustrawiana) jest istną kategorią. Niesamowite kombosy, które po cierpliwym treningu można wykrywać dzięki grze na dobrym padzie, okazują się nie laźliwym wyzwaniem, jeśli zechcemy je wykonać na klawiszach (spróbujcie wcisnąć kilka przycisków jednocześnie, a zrozumiecie, w czym tkwi problem). A że owe kombosy stanowią niejako *duę* programu, co więcej - bez ich perfekcyjnego opanowania zaliczenie gry może się okazać zadaniem graniczącym z niemożliwością, pad jest w zasadzie narzędziem niezbędnym.

AND LAST BUT NOT LEAST...

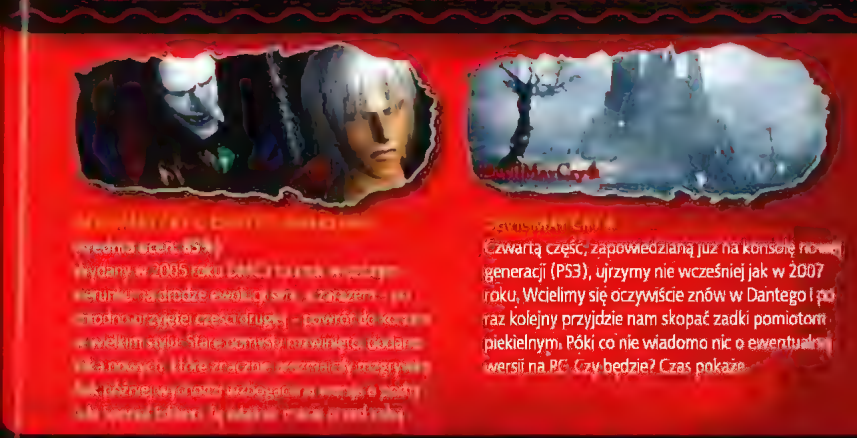
Wreszcie o niechlujstwie tej konwersji najlepiej chyba będzie świadczyć rzecz tak prozaiczna jak poruszanie się po wszelkiego rodzaju **menusach w grze**. Na ekranie głównym nie ma nawet opcji wyjścia do Windows! Wszak w wersji konsolowej tego nie było, więc i tutaj nie zaprzatano sobie tym głowy (wychodźmy za pomocą skrótów Alt + F4, ale do ciężkiej Aniolk!, przecież nie każdy musi go znać!). To - rzecz jasna - nie wszystko.

Gdy już zdecydujesz się na rozpoczęcie rozgrywki, podświetlisz New Game i wciśniesz Enter... zaliczysz kolejnego zonka. Enter nie działa! Próbujesz bezmyślnie raz po raz wcisnąć kolejne klawisze i w końcu okazuje się, że potwierdzasz wybór za pomocą... „K”. Anulujesz zaś przez „J”. OK, świetnie, problem rozwiązany, tylko czemu, u licha, właśnie „K”? Dlaczego jakiś bałwan koniecznie chciał utrudnić pechowcom życie, podpinając pod ten mały, niepozorny klawisz na środku klawiatury tak istotną funkcję? Ja wiem, jestem upierdliwy, czepiam się, być może niepotrzebnie, ale czemu komplikować to, co wydawałoby się takie proste i oczywiste? Po co?!

NO TO W RONCU HUDCÍ CZY NIE?

Hmmm... szalenie trudne pytanie. Z jednej strony masa irytujących niedoróbek. Z drugiej, nie zapominajmy, że **mimo wszystko to wciąż pięknie grywalna produkcja**. Pamiętać również należy, że otrzymaliśmy wersję wzbogaconą w stosunku do pierwotnej o kilka ciekawych bonusów (z nową, grywalną postacią na czele, teraz bowiem można przejść całą grę wcielając się w Vergila).

Jeśli więc nie przeszkadza ci prosta oprawa i najzwyczajniej w świecie ciągnie cię do takich chodzonych mordobic, w które w czasach młodości namietnie pogrywałeś na automatach, wybór DMC3 będzie najlepszym z możliwych. Drugiej tak dynamicznej, a przy okazji satysfakcjonującej siekaniny na PC po prostu nie ma. I być może nigdy nie będzie. **ICBA**



OCENA

 $7 +$

CRYWALMIST 20 8
VIDEO 6
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- lepszego slashera na PC nie znajdziecie
- soczysta oprawa audio
- niewiarygodnie grywalna
- uczy pokory i cierpliwości
- efektowne przerywniki filmowe
- style walki

- ☉ hianiebna konwersja
- ☉ bez pada lepiej nie podchodzić
- ☉ taka sobie grafika
- ☉ problemy z płynnością
- ☉ czasem drobne problemy z kamerą

PRODUCENT: RAZOR WORKS
DYSTRYBUTOR: EMPIRE INTERACTIVE
WWW.FORDSTREETRACING.COM

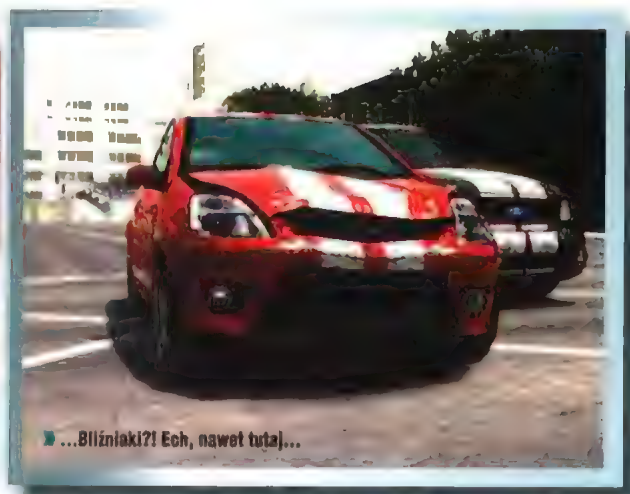
WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1 GHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

ALLOR | FORD G... WORT?

Ford STREET RACING

Oto ona – długo oczekiwana kolejna już odsłona samochodówki z Fordami w roli głównej! A w niej – mnóstwo wozów Forda! I tylko Forda! Ale za to mnóstwo! Hurraa!

Ekhm... no dobra, niech będzie, że to tylko jeszcze jedna budżetowa samochodówka. Że jej twórcy zamiast ataku na pozycję najlepszych, już na etapie projektowania zadowolili się pozycją średniaka. Ale co z tego? Tytuł i tak wyszedł o niebo lepszy od maluchów czy warszawek.



...Bliźniaki?! Eeh, nawet tutaj...

No to jazda!

Pierwsza dobra wiadomość to całkiem niezły wygląd. O ile mamy kartę graficzną z shaderami, tak trasy, jak i same fordy prezentują się przyzwoicie. Problemu nie stwarza również menu, choć niezbyt dobrą wiadomością jest brak w nim jakiegokolwiek sensownej opcji z 'multi' w nazwie. Jedna, owszem, jest, ale to jedynie split-screen, a to na PC przestało wystarczać wieki temu. Za to opcje zawierające 'quick', 'solo' oraz 'team' prezentują się już znacznie lepiej.

Pierwsza z nich to szybkie kółeczka bez zobowiązań – niczego dzięki nim nie wygramy, ale też niczego nie stracimy, czym grożą nam



Możesz mieć samochód w dowolnym kolorze. Pod warunkiem że będzie to żółty.

poważniejsze związki, na które decydujemy się w dwóch pozostałych wariantach. Aha, jedna uwaga – można jednocześnie zaangażować się zarówno solo, jak i grupowo, a do tego od czasu do czasu skakać w bok. Żaden ford wymówek nam nie robi.

...solo...

Wyścigi solo to zresztą niewiele więcej niż quick race. Wprawdzie można wybrać pojedynczy wyścig lub mistrzostwa, ale na dobrą sprawę poza medalami nic tutaj nie wygramy. A o tym, że można zdobyć coś więcej, świadczą znaki zapytań a na ekranie wyboru wozów. Można więc tryb ten traktować jako bardziej zaawansowany trening, ale jeśli zdecydujemy się na poważniejszy związek z Ford Street Racingiem, jedynym sensownym wyborem pozostają wyścigi grupowe.

...ale w grupie przyjemniej!

Opcja ta zajmuje zresztą w menu drugie miejsce, przed solo, ale z przyczyn ideologicznych znała się na końcu. Ideologia jednak do niczego dobrego nie prowadzi, co widać i na tym przykładzie. Bo to właśnie ona jest głównym trybem FSR i to tutaj można się zaznajomić z tutorialiem czy zacząć robić w tej

grze postępy nieco bardziej wymierne niż zbieranie medali.

Zanim się jednak do tego zabierzemy, czeka nas wspomniany tutorial. Przejdź go naprawdę warto, bo dzięki niemu poznamy trzy pomysły twórców na urozmaicenie rozgrywki. Pierwszy z nich to możliwość przeteleportowania się do innego samochodu z teamu, by na przykład powalczyć o lepsze miejsce czy nie dać się wyprzedzić wrogom. Ale jeszcze ciekawsze efekty można uzyskać przy wykorzystaniu rozkazów.

Rozkaz dobry na wszystko!

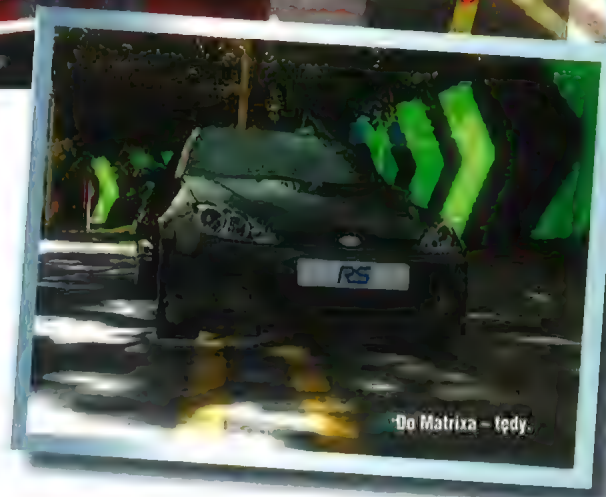
Do wyboru mamy dwa: draft i blok. Niby mało, ale w zupełności wystarczy, by gra nabrała zupełnie nowego charakteru. Dzięki temu pierwszemu poleceniu nasze wozy zaczynają sobie nawzajem pomagać, w wyniku czego ten będący z tyłu dostaje całkiem niezłego kopa i łatwiej mu (lub nam, jeśli nim kierujemy) wyprzedzić konkurencję. Nie pytajcie, w jak sposób to działa (teorię o cieniu aerodynamicznym dałoby się zastosować, gdyby nie fakt, że efekt ten wca e nie zależy od tego, jak dobrze trzymamy się kumpla z przodu); najważniejsze, że działa,



Tja. Symboliczny screen. Białe-czerwoni na końcu, pobijani i archaiczni...

dzięki czemu wystarczy mieć w teamie jeden dobry samochód.

Drugi rozkaz to blokowanie. Jego działanie jest prostsze w teorii, ale mniej przydatne w praktyce. Bo z jednej strony fajnie, że nasz kumpel z przodu będzie próbował przystopować przeciwników (ba, nawet w parze, co zwiększa skuteczność), z drugiej jednak często nic z tego nie wychodzi. Dużo pewniejszym sposobem na wygraną jest po prostu szybka jazda – a do tego przydaje się pierwszy z rozkazów.



Nieźła budżetówka, ale miłośnicy realizmu powinni poszukać sobie innego tytułu.

Punkty i kasa

Na szczęście by wygrać wyścig drużynowy, nie trzeba go wcale ukończyć na dwóch czy trzech pierwszych miejscach. Liczą się punkty za zajęte na mecie miejsce, a te widzimy na ekranie przez cały czas trwania wyścigu. Dzięki temu można np. przerwać ostry atak na konkurentów w sytuacji, w której i tak zajmujemy pierwsze miejsce, jeśli chodzi o punkty. Wbrew pozorom jest to w tej grze bardzo sensowne rozwiązanie, a to z bardzo prostego powodu: **kasę trzeba wydawać nie tylko na kupno nowych wozów, ale także naprawę ich uszkodzeń!**

OK, model uszkodzeń nie jest może szczególnie realistyczny, bo takie na przykład przejechanie przez atarnię wcale wyścigu nie kończy, ale... ma całkiem wymierny wpływ na osiągi. Co gorsze, **nasza kariera jest automatycznie zapisywana**, a szczególnie nieudanego wyścigu cofnąć się nie da. Można go oczywiście powtórzyć, ale kasę na naprawy i tak stracimy. To wprawdzie rozwiązanie całkiem realistyczne, ale w zręcznościowej samochodówce... cóż, pomysł to nieco kontrowersyjny.

Bonusy

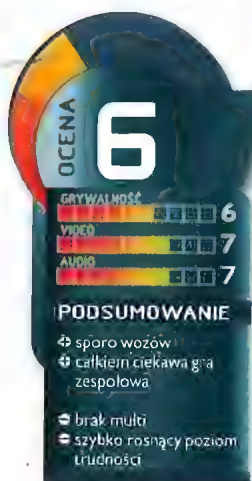
Poza nowymi trasami i wozami w czasie wyścigów grupowych zdobywamy także

prawo wzięcia udziału w „wyzwaniach”. Ich celem może być na przykład wykręcenie czasu poniżej minuty na jakiejś trasie, wygranie wyścigu grupowego, pokonanie gościa 1 na 1 czy **wyprzedzenie w wyznaczonym czasie dwudziestu pięciu samochodów**. Nie robimy tego, rzecz jasna, jedynie dla własnego dobrego samopoczucia – **znaczenie ważniejsza jest kasa**, a tej w wyścigach grupowych nigdy za wiele.

Co ten Ford wort?

Do tych warszawek i maluchów nie ma FSR w zasadzie co porównywać, bo zarówno pod względem grafiki, jak i modelu jazdy (nie jest zbyt realistyczny, ale w zręcznościowej samochodówce niczego więcej nie potrzeba) różnica jest spora. Do tego na plus trzeba także zaliczyć całkiem fajnie rozwiązane wydawanie poleceń w wyścigach drużynowych. Skąd zatem ta dość niska ocena? Cóż, zasługa w tym szybko rosnącego poziomu trudności.

O ile na początku gra się naprawdę przyjemnie, o tyle po paru godzinach dochodzimy do punktu, w którym by wygrać, trzeba się mocno napracować, a potem jeszcze wydać znaczną część ciężko zarobionej gotówki na naprawy, przez co odsuwa się w czasie perspektywa kupna lepszych wozów – i kółko się zamyka, bo bez lepszych wozów wygrywa się jeszcze ciężiej... Mimo to, jeśli tylko nikt nie przesadzi z ceną (póki co dystrybutor ten tytuł w naszym kraju nie ma), to i tak całkiem nieźła budżetówka, choć – rzecz jasna – miłośnicy realizmu powinni poszukać sobie jakiegoś innego tytułu. [CDA]



WOJNY, BITWY, KAMPANIE

★ ZOLNIERZE ★



★★ DOWODCY ★★



KLASYKA STRATEGII I SYMULACJI ZA JEDYNE 19,90

www.nicolasgames.pl
<http://wbk.nicolasgames.pl>

NICOLAS GAMES

© copyright by nicolasgames

PRODUCENT: SHADOW TOR STUDIOS
DYSTRYBUTOR: LIGHTHOUSE INTERACTIVE

WWW.BARROW-HILL.CO.UK

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 450 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB



EUGENIUSZ SIEKIĘRA | POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

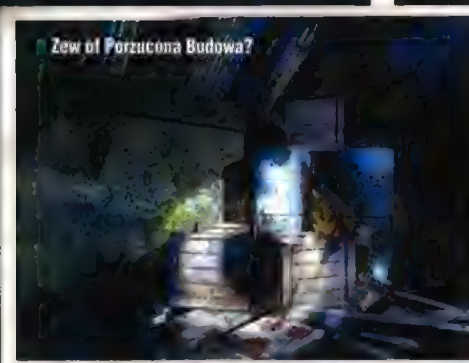
BARROW HILL

Albo twórcy nie mają w domu kalendarza i nie wiedzą, który rok mamy obecnie, albo też są po prostu totalnymi amatorami. To pierwsza myśl, jaka przyszła mi do głowy, gdy po raz pierwszy odpaliłem Barrow Hill.

I chyba tylko szczere oddanie wszelkiej maści dreszczowcom (oraz oczywiście konieczność napisania recenzji) zatrzymało mnie na tyle długo przy monitorze, by dotrzeć do końca. Barrow Hill to przygodówka tak zafotografowana technicznie, że na „dzień dobry” skutecznie odrzuci każdego przeciętnego gracza (czytaj: gracza, który nie lata do sklepu z wywieszonym jęzorem, jak tylko pojawi się na półkach jakaś nowa gra z tego gatunku).

Prehistoria pełna gębą

Witające nas intro wygląda jak nagrany amatorską kamerą niskiej jakości filmik. I tym w gruncie rzeczy jest. Później wcale nie jest lepiej. Tak statycznej produkcji nie będą pa-



Przygodówka tak zafotografowana technicznie, że na „dzień dobry” skutecznie odrzuci każdego przeciętnego gracza.

miętać nawet najstarsi Indianie, którzy swego czasu zagrywali się bez opamiętania w pierwszą część Atlantis. Nie dość bowiem, że mamy tu niesławny system „sieci węzłów”, po których się poruszamy (co samo w sobie jest – jak dla mnie – niedopuszczalnym uproszczeniem, mamy w końcu XXI wiek, u licha!), to jeszcze w obrębie poszczególnych punktów nie można się rozglądać (tak jak można to było czynić we wspomnianej produkcji Cryo).

Nieciekawy świat Barrow Hill jest zbudowany z szeregu statycznych kadrów. Niech będzie, że są w miarę szczegółowo przygotowane, a czasem nawet pęcznią od najdrobniejszych, miłych dla oka detali. Nie zmienia to faktu, że momentami kontakt z produkcją studia Shadow Tor przypomina bardziej przeglądanie albumu ze zdjęciami niż grę. Na te tak

siernięj oprawy wideo znacznie lepiej wypadła dźwiękowa strona tego tytułu. Jak w każdym szanującym się dreszczowcu, tak i tutaj do muzyczne w znacznym stopniu pomaga w budowaniu tego ledwie namacalnego, upiornego klimatu.

Cóż jeszcze doskwiera? Program uruchamia się w nieprzyzwoicie niskiej rozdzielczości (zaledwie 800 x 600 i, rzecz jasna, nie można tego zmienić). Jakby tego było mało, jest to jedna z naprawdę niewielu gier, które nie respektują ustawionego na sztywno w systemie odświeżania obrazu, przez co zmuszony byłem do katowania wzroku przy... 60 Hz. Efekt



Dynamiczne oświetlenie świeczkami. :)

– oczy piękny mnie od tego cholernego migotania już po 30 minutach gry.

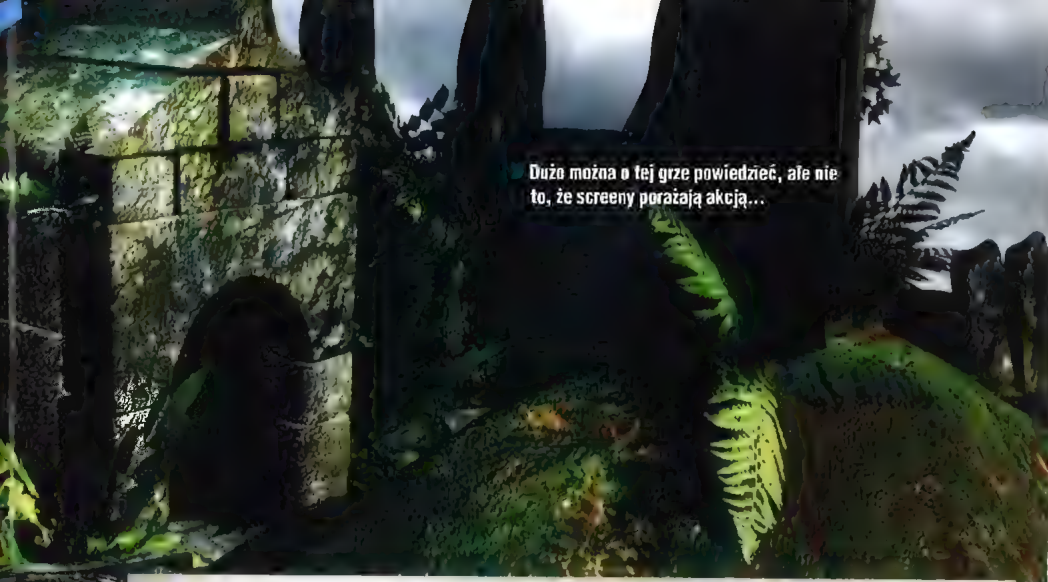
Ciemno wszędzie, głucho wszędzie

Na domiar złego brak tu jakichkolwiek bardziej złożonych animacji (te, które się znalazły, składają się raptem z kilku klatek, co wygląda wyjątkowo żałośnie), a teren działań jest wręcz mikroskopijny. Generalnie większość czasu spędzimy na stacji benzynowej i w zabudowaniach, które znajdują się w jej najbliższym sąsiedztwie. Trochę polazimy również po krzaczorach okalających cały teren.

Z uwagi na wspomnianą statyczność zapomnieć możecie o większej liczbie postaci drugoplanowych. W trakcie całej gry mamy kontakt zaledwie z dwójką bohaterów. Przy czym jest to kontakt bardzo umowny. W jednym z pomieszczeń stacji siedzi Ben



Szczyt zgrozy: niesprzątana od 300 lat toaleta publiczna.



Dużo można o tej grze powiedzieć, ale nie to, że screeny porażają akcją...



Mimo zakazu kopania (patrz: ulotki) ja jednak skopię tę grę.

Kendal – koleś, który, delikatnie mówiąc, ma nierówno pod sufitem. Ciagle coś bałkocze i jest wyraźnie czymś przerażony, ale słyszymy go tylko przez zamknięte drzwi. Drugą osobą, z którą się kontaktujemy, jest Emma Harry – kobieta prowadząca lokalną rozgłośnię radiową. Z nią z kolei gadamy tylko i wyłącznie przez komórkę. To tyle, jeśli idzie o relacje z osobami trzecimi. Nie licząc więc na barwne, rozbudowane dialogi. To nie ten adres.

Tutaj esencją rozgrywki jest zbieranie przedmiotów i używanie ich w przeznaczonych do tego miejscach. Ze względu na niewielki teren działań i brak bardziej złożonych łamigłówek, gra nie będzie wielkim wyzwaniem dla zaawansowanych graczy. Warto wspomnieć o kilku elektronicznych gadżetach, z których musimy skorzystać w paru kluczowych momentach. Poza wspomnianym telefonem komórkowym pobawimy się m.in. wykrywaczem metalu (trzeba go wprawdzie kupić, ale to akurat banał) i GPS-em. Przyznam, że jest to bardzo miłe urozmaicenie, gdyż pozostałe elementy to typowy, oklepany do bólu „przygodówkowy” standard.

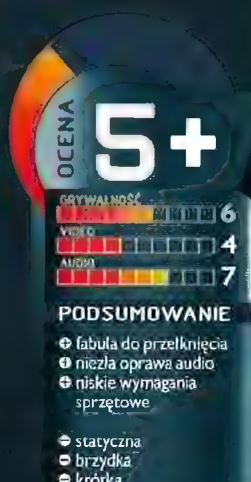
Poczytaj mi, mamo

Jak w wielu innych produkcjach gatunku, kluczem do sukcesu jest uważna lektura wszystkich dokumentów, na jakie możemy się napatoczyć – nawet jeśli to tylko kartka pocztowa lub niewinnie wyglądająca

broшура turystyczna. Owe zapiski są także głównym źródłem informacji, jeśli idzie o fabułę gry. Ta, choć nie porywa i z całą pewnością nie zaskakuje, jest na tyle tak ascetycznej całości całkiem zjadliwa. Cała historia kręci się wokół tajemniczego kamiennego kręgu, wzniesionego przez pogan około 4,5 tysiąca lat temu na terenie dzisiejszego hrabstwa Kornwalii. Jest noc, dość niefortunnie (samochód nam nawala) lądujemy w lasach otaczających cieszące się złą sławą wzgórze i mamy 12 godzin na rozwikłanie sekretów skrywających się za tajemniczym kręgiem – jego pochodzenia i celu, w jakim został postawiony.

Crap czy nie?

Mimo że niemal wszystko, o czym pisałem powyżej, przemawia za tym, by wrzucić Barrow Hill do worka z kaszankami i więcej do niego nie wracać, paradoksalnie po jakimś czasie wspomniane wady przestały aż tak doskwierać. Grę ratują całkiem zgrabnie wymyślone zagadki i niezgorsza fabuła. Całość zaliczyłem bez większych zgrzytów, choć zdaję sobie sprawę, że jednym z powodów jest z całą pewnością niewielki czas potrzebny na ukończenie scenariusza. Przeciętny poziom trudności i brak jakichkolwiek dłużyzn sprawia, że po raptem dwóch popołudniach było po wszystkim. Może to i dobrze? Tak czy inaczej wyposzczeni fani przygodówek z dreszczykiem mogą spróbować. I w zasadzie tylko oni. Reszta niech tego nie dotyka nawet kijem, bo srodze się rozczaruje. **IGDAI**



NICOLAS
Action



**MAKSIMUM ADRENALINY
ZA MINIMALNĄ CENĄ**

19,99!!!

www.nicolasgames.pl
<http://na.nicolasgames.pl/>

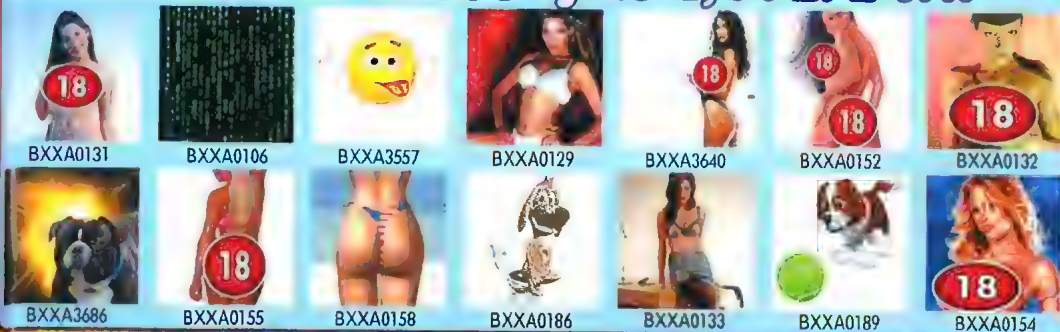
NICOLAS GAMES

© copyright by nicolasgames

ANIMACJE nr 72555 tylko 2,44 zł z VAT

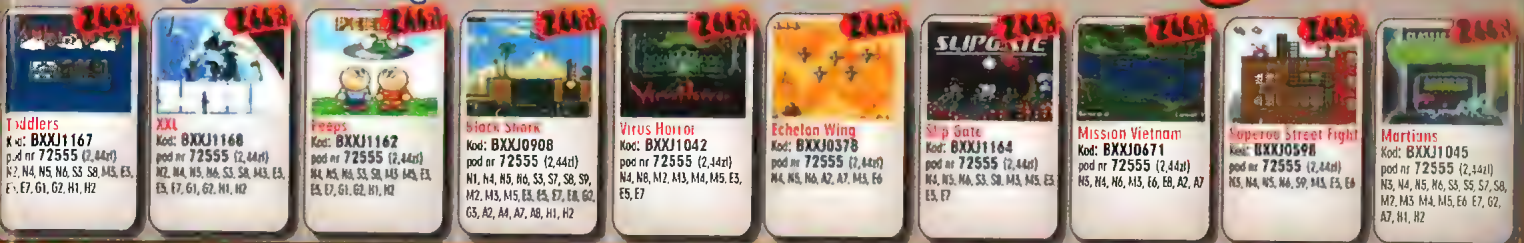
www.papla.pl
wap.papla.pl

Papla
PL



Wyczesana zabawa Wypasione gadżet

zabawy z bronią



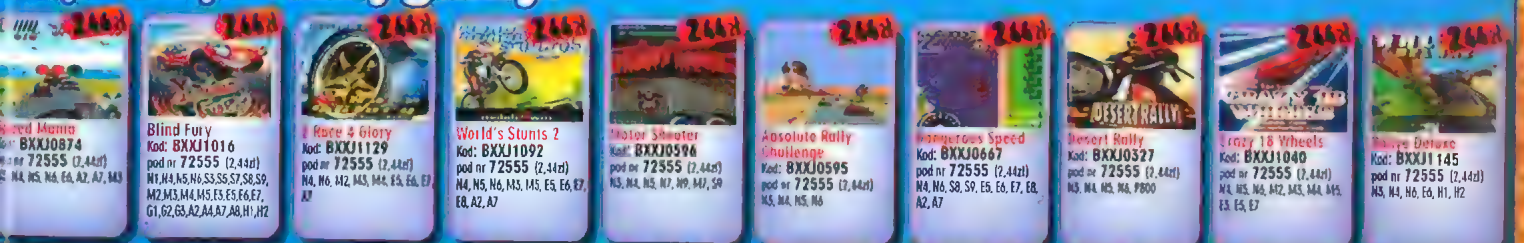
sprawnność i zręczność



małe co nieco



zapach palonej gumy!



gameloft



SUPER GRY



GRY Z GÓRNEJ PÓŁKI



Wszystkie gry są dostępne na telefonach Nokia, Motorola, Samsung, LG, HTC, Sony, etc. W celu pobrania gry wystarczy wysłać SMS z kodem gry do numeru 72555. Koszt wysłania SMS wynosi 2,44 zł z VAT. W przypadku problemów z pobieraniem gry na telefon, prosimy o kontakt z naszymi klientami. WAP: wap.papla.pl. W przypadku problemów z pobieraniem gry na telefon, prosimy o kontakt z naszymi klientami. WAP: wap.papla.pl.

PRODUCENT: DECK 13 INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: BHV SOFTWARE

WWW.ANKH-GAME.DE

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1.5 GHz
RAM: 736 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
07/2006

EGM | PRZYGODÓWKA JAKICH (NIE)WIELE

ANKH

Choć nowy ANKH to „tylko” remake gry z 1998 roku (gra nie ukazała się jednak na żadnej sensownej platformie), a przy jej tworzeniu brali udział byli pracownicy LucasArts, gotów jestem postawić garść euro przeciwko łupinom po orzechach, że jeszcze o niemieckiej grupie Deck 13 Interactive usłyszymy.

Nieokiełznany humor jest chyba najmocniejszą stroną gry, która jako żywo przypomina niezwykle klimaty *Monkey Island*, na co zupełnie słusznie zwrócił mi w dyskusji uwagę Hut Sędzimir. (On jest jak Robin Hood – od niechcenia trafia w sedno, tym łatwiej, im jest większe.) Podobna jest do arcydzieła Rona Gilberta i w tym, że sposób rozwiązywania problemów ma tak zakręcony, iż bez korkociagu nie da się go zrozumieć. (Złap stęchlą rybę za pomocą starej skarpety, polej jedno i drugie czerwoną farbą, dodaj liść sałaty i poczuj się tym draba, który uznawszy, że dostał wspaniałego sandwicza, odda ci... i tak dalej.) Nie masz za to w grze żadnych układanek, nie trzeba dobierać wytrychów z czternastu elementów itp., itd.

Metoda w szaleństwie

Treścią gry są przygody żyjącego w bliżej nieokreślonej epoce niewątpliwie starożytnego Egiptu młodego Assila, który podczas wariackiej imprezy w starym grobowcu (widać z tego, że młodzi zawsze mieli kłopoty ze znalezieniem wolnej chaty) został przeklęty przez obudzoną niechęcią mumię jakiegoś kapłana. (Sam, gwałtownie obudzony, bywam nieprzyjemny...) Teraz musi dotrzeć do faraona, on ci tylko potrafi uwoić młodziaka od klątwy. Misja gmatwa się niczym lina w ręku

podpitego majtka, do gry włączają się nieoczekiwani partnerzy (na przykład sam bóg Ozyrys), Assil zwiedza wnętrze Sfinksy, podróżując w czasie i przestrzeni spotyka samego siebie, wpędza w kompleksy pewnego krokodyla ludojada... Odwiedza też kilku Bojowników o Wolność i Prawdę, pomaga w tarapatach lekko szurniętemu dżinowi na emeryturze i tak dalej... **A gracz ma mnóstwo uciechy...**

Doprawdy, nie skłamię chyba, jeżeli powiem, że od wielu lat tak znakomicie się nie bawiłem podczas gry. Pomysłowość jej twórców w komplikowaniu sytuacji jest zadziwiająco-zaskakująco logiczna.

Można by co prawda zrobić jedną uwagę dotyczącą umiaru. Jeden dobry dowcip rzucony co kilkanaście minut ożywia atmosferę (a cównicy w grze są przedni!). Z drugiej strony, jeżeli na te arcyzabawne

Miałem mały wypadek, ale czuję się już lepiej. Niedługo zdejmą mi te bandaze.

powiedzonka, sytuację i gagi natychmiast się bez przerwy, po godzinie zaczynasz ziewać.

Sila świeżości

Gra pełna jest aluzji do współczesności i (uwzględniając – dyskusyjne zresztą! – moje powyższe zastrzeżenie) aż dżiw bierze, jak doskonałą robotę może zrobić kilkunastu ludzi połączonych wspólną pasją i miłością do gier przygodowych. Bo doprawdy trzeba pasjonatów w aktualnym tego słowa rozumieniu (dawniej oznaczało ono człowieka łatwo popadającego w szewską pasję), żeby zrobić coś tak dobrego. Gra należy do najlepszych z tych, w jakie zdarzyło mi się grać w ciągu ostat-

Generalne dylematy

Zastanawiałem się dość długo, czy powinienem pisać recenzję do gry ANKH, bo Gemini zarzucił mi czas jakiś temu brak obiektywizmu, apodyktyczność ocen i ogólne charakterstwo, do której to opinii przyłączyło się kilku jeszcze Kolegów Redaktorów. (Od redakcji: chodziło nam TYLKO o to, że skala ocen EGM przy przygodówkach zaczyna się od 6 :)).

Parafrazując mowę Antoniusza z „Juliusza Cezara”, nie da się ukryć, że oni wszyscy są ludzie honoru, a i Gemini ciekaw jest poczywim. Zastanawiałem się nawet, czy wzorem Brutusa nie użyć „nagiego sztyletu”, ale przypomniałem sobie, że obiecałem Szełowi (O. Z. W.) recenzję na czas (a w pierdliu pewnie bym się nie wyrobił). Żeby jednak Gemini ponownie mnie nie zgromił (a zrobił to – wiercie mi! – z taką kulturą i serdecznością, żem się zesromał jak dziewczeczka), wyjaśniam jemu i innym, co następuje:

(Wiem, milordowie, że zrozumienie poniższego będzie trudne, ale postaram się rzecz wyłożyć w prostych żołnierskich słowach, a wy się mocno skupcie.)

Nie ma Jednolitych i Powszechnych, Uniwersalnych Kryteriów. Inaczej się ocenia jabłko, a inaczej konia pełnej krwi. Nawet rzeczy pozornie podobne oceniamy wedle różnych miar. Czytając „kryminał” nie będziemy przecież narzekali, że Dostojewski jednak lepiej od autora naszej aktualnej lektury potrafił przekazać głębię, subtelności i zawziętości ludzkiej charakterów, a przeglądając sztukę Szekspira nie przejmemy się tym, że mistrz ze Staffordu nie wysłał się zbytnio przy opisach przyrody (pisal na przykład „[...] las w pobliżu Elnyru” – i basta – choć taki Przybyszewski potrafił walczyć didaskalia na cztery strony drobnym maczkiem). Zachwycając się „Sonetami krymskimi” nie wytkniemy autorowi, że w zasadzie akcja i napięcie dramatyczne w tych utworach są żadne, prawda?

Przygodówki są odrębnym gatunkiem gier, który ma swoje kryteria oceny. Podawanie ich wszystkich miałooby się z celem, podobnie jak mija się z celem ocena kobiety według np. wymiarów. Dama może mieć absolutnie prawidłowe, klasyczne proporcje i z tym wszystkim mniej seksapilu od niedojrzalej dydni (choć i ona nie jest bez szans na znalezienie amatora jej wdzięków). Oceniam gry skrajnie nieobiektywnie, bo takie są moje obyczaje, jak mówił jeden z bohaterów „Przeziębłeczki” Żeromskiego. Recenzje swoje kieruję zresztą do określonego kręgu czytelników – tych, co lubią i ceną „przygodówki”. Dixi!

Słowo wyjaśnienia od Qn'ika: rzeczywiście w redakcji rozgorzał w pewnym momencie spór, choć nie do końca był on spowodowany nieobiektywnym ocenianiem samych gier (bo wszyscy oceniamy nieobiektywnie), ale stwierdzeniem EGM, że w Keepsake'u jest dobra animacja. Po pewnym czasie okazało się jednak, że pochwała animacji nie wyszła od samego Generała, a od alkoholiczka, przez co cały spór był tyleż gorący, co bezsensowny.

nich dwu, trzech lat. Debiut grupy D 13 i śmiało mogą porównać do debiutu zespołu Funcom (autorów – jakby nie było – The Longest Journey).

Co w Egipcie gra

Muzyka w grze to odrębna sprawa – znakomicie zintegrowana z całością, doskonale podkreśla zakreślony charakter gry. W ogóle nie mogłem się oprzeć wrażeniu, że jej twórcy podczas pracy popalali sobie jakieś niedozwolone używki – cały czas bowiem przebija przez nią klimat beztroski i lekkości. Mimo że Assilowi przyjdzie również zbadać zaświaty, nie traci on ducha nawet wobec piekielnego szakala jak cerber strzegącego wejścia do świata umarłych. Klimat udziela się graczowi i muszę powiedzieć, że zalecałbym grę jako doskonałą odtrutkę na miazmaty naszej coraz bardziej szarej i ponurej rzeczywistości.

Szczęśliwi i czas

Gra oczywiście ma opcje wyświetlania dialogów i zapisu gry w dowolnym momencie. Bohater nie ma szans na to, by w niej zginąć, więc animując go masz mnóstwo czasu na namysł. Arabowie powiadają, że kiedy Allah tworzył świat, nie stworzył pośpiechu, tylko czas – i stworzył go w dostatecznej ilości.

Nie da się ukryć, że jest coś na rzeczy – pośpiech jest wrogiem dobrego. A propos – gra ma dość długi proces instalacyjny. Urucho- miwszy ją, możesz sobie zaparzyć kawę... A i wczytywanie ostatniego zapisu też trochę trwa. Ale podobno pośpiech jest wskazany tylko przy łapaniu pcheł, a... błogostawieni

niech będą cierpliwi, albowiem oni pograją sobie z niemałą satysfakcją.

Technikalia

Dość istotną dla gracza rzeczą jest natomiast niemiła skłonność gry do zachowań niespodzianych. Za pierwszym razem zainstalowała mi się tak, że bohater poruszał się „bez ruchu”: przesuwiał się z miejsca na miejsce, nie poruszając się wcale – jak pchnięty po lodzie bałwanek. Zeżliłem się nielicho i zainstalowałem grę ponownie. Efekt był ten sam. No więc – nolens volens, podejrzewając mój system o rozmaite brzydkie rzeczy (Bill Gates jest człowiekiem uwielbiającym „practical jokes” i jego sztandarowe dzieło nie takie niespodzianki potrafi wyprawiać) przeinstalowałem system, co trwało – no, policzmy jedno z drugim... około 90 minut. Po tym wszystkim trzecia próba zainstalowania potwoiła się całkowicie i dalsze wydarzenia potoczyły się bez kłopotów. Grałem kilka dni i ukończyłem grę trzymając się ze śmiechu za zboląły brzuch.

Na potrzeby recenzji uruchomiłem ją ponownie dopiero po trzech tygodniach. I oto... porządkowała się jak początkujący pijany drwal, wyświetlając jednocześnie trzy ekrany przesunięte wobec siebie w poziomie. Nie analizowałem już przyczyn zjawiska, tylko stwierdziwszy, że siła złego na jednego, dałem sobie spokój. Nie żebym miał do twórców jakiś specjalny żal, ale muszę to odnotować z recenzentkiego obowiązku.

Tak więc, mimo iż wiem, że ponownie zostanie zgromiony przez Redakcyjne Gremium Ludzi Honoru (patrz: ramka), nie mam innego wyjścia – oceniam grę na 7. [GDA]

Polityka, wszędzie ta polityka...

Jestem mumia, dla przyjaciół Mumio, zareklamuję wam nowy abonament na papyrus, chcecie?

Skromne M-5678 z kuchnią, w piramidzie...

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- ciekawa grafika
- doskonały i pełny niespodzianek scenariusz
- mnóstwo dowcipów sytuacyjnych, słownych i innych
- dość długi proces instalacyjny
- skłonność do niemiłych niespodzianek

PRODUCENT: DIGITAL RED
DYSTRYBUTOR: SUPER GRA
CENA: 9,99 zł
WWW.ALLSTARSTRIPPOKER.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

UWAGA!

Ze względu na ostre treści erotyczne, zahaczające momentami o pornografię, gra jest dozwolona od 18 lat!

ON'IK | Z KAMERA WŚRÓD PROFESJONALISTEK

ALL STAR STRIP POKER

Nieczęsto, ale czasem zdarza się nam recenzować strip pokera. Wszak CDA czytają w dużej mierze ludzie pełnoletni albo bardzo bliscy pełnoletności. Niech wiedzą, w co już niedługo będą mogli oficjalnie zagrać. :)

6 kobiet, 3 godziny filmów w 548 klipach wideo, kilkadziesiąt zdjęć i jakieś karty w tle – tak najkrócej można opisać All Star Strip Poker. Gra to zresztą z wielu względów bardzo ciekawa i zabijająca, ale nie wiem, jak do niej podejść. Etap wczesnej nastoletniości z latarką pod kołdrą minąłem już wiele lat temu. Dlatego też przy okazji tej recenzji nie chcę wyjść na jakiegoś strasznego zgreda, który szuka dziury w całym (która to czynność byłaby akurat na miejscu, zważywszy na tematykę gry). Wybaczenie niskich lotów nadawcy. Wszak są tu gołe baby, rozbierają się... (żeby tylko!) Czegoż chceć więcej?

No właśnie, zawsze podchodziłem do sprawy idealistycznie. Wydaje mi się, że jeśli już ktoś robi grę, to chyba po to, by dostarczyła ona jakichś wrażeń. Tymczasem zabawa w All Star Strip Poker jest mniej więcej tak samo skomplikowana jak przeglądanie kolejnych filmów w Eksploratorze Windows – może jedynie trwa nieco dłużej. Wymaga jednakże tyle samo myślenia.

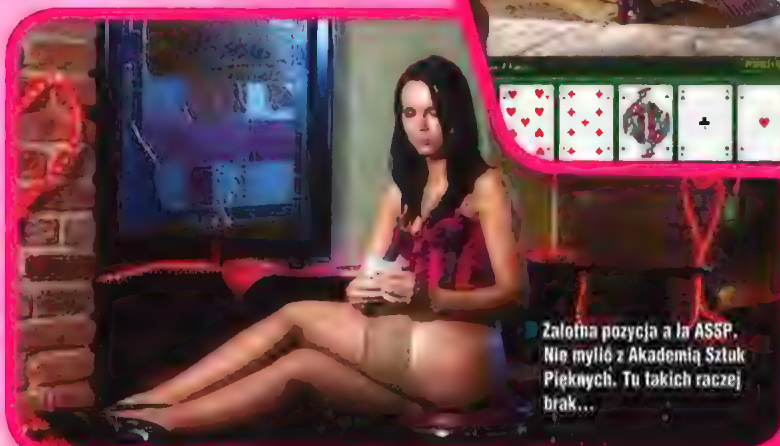
No stress = fun?

Nie ma tu żadnego stopniowania trudności, **kobiety grają identycznie słabo**, a dodatkowo komputer robi wszystko, aby rozebrały się jak najszybciej, by potencjalnie nie stresować rozgorączkowanego gracza. Dlatego też najlepszą metodą na odblokowanie wszystkich filmików (bo do tego cała zabawa się sprowadza) w ciągu kilkunastu minut jest podbijanie stawki na maksimum przy dobrej karcie i sprawdzanie przy słabej.

No women = cry

Dość jednak o pokerze, bo wszyscy wiemy, że on tutaj

jest tylko na doczepkę. Najważniejsze są kobiety. Podkreślam to słowo, gdyż dziewczynami bym raczej nie odważył się ich nazwać. Prawie wszystkie są starsze ode mnie, a podejrzewam, że



6 kobiet, 3 godziny filmów w 548 klipach wideo.

przynajmniej jedna z powodzeniem mogłaby być matką dużej części naszych czytelników. Wszystkie przeciwniczki bez wyjątku są gwiazdami filmów porno, przynajmniej tak się przedstawiają na początku. Pewnie amatorzy tego typu kinematografii znajdą wśród nich znajome... twarze.

Ostra jazda z trzymanką

Ten fakt niesie też za sobą kolejny – tu rzeczywiście, jak głoszą materiały reklamowe gry, prawdziwa zabawa zaczyna się tam, gdzie inne strip pokery się kończyły. Produkcja Digital Red obfituje w filmy i muszę uprzedzić miłośników subtelnej erotyki, że w wielu przypadkach mogą być zniechęceni przez momentami wręcz ginekologiczne podejście do tematu...

Czas na linał

No i jest problem z oceną. Jako gra ASSP jest w zasadzie bezwartościowa, choć zarazem łatwość przeglądania kolejnych filmów i zdjęć (odblokowywanych po zakończeniu gry) predestynuje ją jako zamiennik dla filmów erotycznych. Niewątpliwą pokusą jest również bardzo niska cena – dystrybutor życzy sobie za tytuł wydany na dwóch płytach zaledwie 10 złotych. Niemniej – zawsze powtarzamy, że ocena gry jest w pełni subiektywna. Dlatego to, co widzicie w stopce, spowodowane jest tylko moim gustem i tym, co sądzę o urodzie „aktorów”. [CDN]

OCENA 5

GRYwalność 1
Wideo 7
Audio 5

PODSUMOWANIE

- dobrej jakości filmy
- duża liczba tytułów
- jedna kobieta jest naprawdę atrakcyjna
- ...i tylko jedna
- gra w pokera tylko jako niepotrzebny przesłanek
- miejscami zagra o porno

Kobiety

O gustach się nie dyskutuje, a jeden obraz powie więcej niż tysiąc słów. Oto spisanie w All Star Strip Pokera.

PRODUCENT: GIGAWATT INTERACTIVE
DISTRIBUTOR: PLAY
CENA: 19 zł
WWW.LOCOMANIA.GAMEKING.PL

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB



ALLOR I ŁAMANIE GŁOWY KOŁAMI

LOCOMANIA

Stoi na stacji lokomotywa. Wielka, ogromna... aż pot ze skroni zawiadowcy sphywa. Zwłaszcza gdy tych lokomotyw jest ze czterdzieści – sam nie wiem, jak się ich tyle na torach mieści!

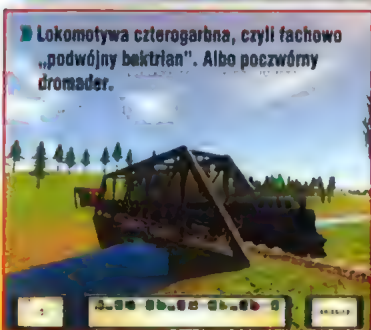
Że pseudowierszyk zaserwowany na wstępie jakiś taki „budżetowy” jest? To się dobrze składa, w sam raz do gry pasuje – Loco Mania to również tytuł budżetowy, a jedną z jego bezsprzecznych zalet jest cena. Na szczęście nie jedyną.

Wsiąść do pociągu...

Założenia gry są bardzo proste. Jest sobie makieta, na makiety tor, na torach pociąg, przy torach stacje kolejowe, a na końcach torów (bo te, mimo zazwyczaj skomplikowanego układu, w kilku miejscach wychodzą poza makiety) oznaczone kolorami „bramki”. Dodatkowym bonusem są rozjazdy ze zwrotnicami, światła oraz rozkłady jazdy, pod którym to skomplikowanym określeniem kryje się docelowe miejsce spoczynku danego pociągu (czyli właśnie „bramka”) oraz zdarzające się czasami przystanki pośrednie. Naszym zadaniem jest także pokierowanie pociągami, by zrealizować ich rozkład jazdy, czyli by zatrzymały się na stacjach przewidzianych w rozkładzie, a makiety opuściły przez określoną bramkę.

...byle jakiego...

Nie znaczy to jednak, że gra jest banalna. Tory są zazwyczaj „nieco” namotane i żeby zapewnić pociągom przejazd, trzeba trochę pogłównkować, a zwrotnice poustawiać. Przy jednym pociągu nie jest to problem, ale naraz możemy mieć do czynienia nawet z dwunastoma... Fakt, że sami decydujemy, kiedy każdy z nich na naszą makiety wjedzie, bo przy wyjazdach jest sygnalizator; jest jednak jedno „ale”. Wyjazdy są jednocześnie wyjazdami, a jeśli dodatkowo składa się na nie tylko jeden tor, taki stojący pociąg skutecznie jest blokuje. W dodatku wyjechać można tylko lokomotywą do przodu (niby banał, ale często się zdarza, że „przy okazji” stanowi on poważne utrudnienie!), a nowe pociągi pojawiają się niekiedy w najmniej oczekiwanym momencie, np. na kilkanaście sekund przed opuszczeniem



makiety przez zmierzający do danego wyjazdu pociąg...

...nie dbać o bagaż...

Te utrudnienia sprawiają, że często trzeba do mapy podchodzić więcej niż jeden raz, bo można się naprawdę nieźle zamotać. Tyle tylko, że nie zaliczyłbym tego do Loco Manii. W końcu w tej grze o główkowanie właśnie chodzi, a jej poziom trudności

zbyt wysoki i tak nie jest. Nie zmieniają tego nawet pociągi „specjalnej troski”: z odliczaniem (który musi dotrzeć do punktu przeznaczenia przed upływem określonego czasu) oraz z niebezpiecznym ładunkiem, którego nie powinno się ani zatrzymywać, ani zmieniać jego kierunku jazdy (grożą za to duże kary).

...nie dbać o bilet

Jak na tytuł stricte budżetowy przystało, Loco Mania to jedna płytka umieszczona w pudełku na DVD, w środku którego znajdziemy jeszcze małą karteczkę robiącą za instrukcję drukowaną i reklamówkę dystrybutora. Prezentuje się to średnio, ale przy tej cenie nie ma co zbyt narzekać, tym bardziej że instrukcja w wersji elektronicznej przetłumaczona została całkiem nieźle – parę kwiatków się znajdzie, ale problemów ze zrozumieniem nie ma. Jedyny poważny problem gry to jedynie 12 map do przejścia i brak edytora, przez co można ją ukończyć nawet w jeden dzień (ale dość długi). Jednak przy tej cenie jest to i tak tytuł wart polecenia wszystkim miłośnikom łamania głowy. [CDA]

OCENA

7

GRYWAŁOŚĆ

WYKO

AUDIO

PODSUMOWANIE

- niska cena
- zróżnicowane plany
- możliwość wybrania pociągów czeskich lub niemieckich
- tylko 12 poziomów
- brak edytora

PRODUCENT: THQ
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 79,90 ZŁ
WWW.CARSVIDEOGAME.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

PRODUCENT: THQ
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 79,90 ZŁ
WWW.CARSVIDEOGAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

ELD | WALECZNY NIEBEZPIECZNY ZYGZAK

AUTA & AUTA

PRZYGODY W CHŁODNICY GÓRSKIEJ

Jak co roku w wakacje Pixar zaatakował kina swoim nowym przebojem. Po średnio udanych „Iniemamocnych” z rykiem silników do kin wjechały „Auta”. A zaraz za nimi na ekrany monitorów dwie gry oparte na filmie.

Trochę się obawiałem „Aut” idąc do kina. „Iniemamocni” pokazali, że Pixar powolnym krokiem zmierza w kierunku kina a la Disney, czyli „Króla Lwa” czy „Pocahontas”. I faktycznie w sferze fabularnej „Auta” są disneyowskie – to taka banalna opowieść o przemianie i przyjaźni. Niby to samo, co w „Toy Story”, ale bardziej infantylnie, zdecydowanie dla młodszych widzów. Na szczęście kinowe „Auta” ratują graficy Pixara. Wyścigi i pościgi są zrealizowane fantastycznie. No i te animacje samochodów, te ich wszystkie miny wyrażające uczucia...



Auta dwa

Niemal równo z premierą „Aut” w Polsce ukażą się dwie gry: Auta oraz Auta: Przygody w Chłodnicy Górskiej. Obie są skierowane do różnego targetu. Przygody w Chłodnicy Gór-

skiej dla dzieci powyżej czwartego roku życia, a Auta dla minimum sześciolatków. Oczywiście nalepki na pudełku to rzecz teoretyczna, ale faktem jest, iż Przygody w Chłodnicy Górskiej są mniej wymagające.

Minizrećnościowe

Różnicą zasadniczą jest to, że Przygody w Chłodnicy Górskiej to zrećznościówka. Niewiele tu ścigania czy nawet jeżdżenia samochodem, ale za to dostajemy do łapek dziesięć różnych minigier. Wszystko byłoby cacy, gdyby te minigierki były na tym samym poziomie. Ale tak dobrze nie ma. Jest kilka fajnych – podoba mi się chociażby łapanie przez Guido opon rzuconych przez Luigiego. Spory minus, że pod koniec gry stos opon zasłania pół ekranu. I jak tu łapać kolejne? Najlepszą częścią rozgrywki jest chyba zadanie polegające na wyjechaniu Zygziem z kina. Wbrew pozorom to misja wymagająca gimnastyki głowy, bo wyjechać z parkingu (widzianego z lotu ptaka) łatwo nie jest. Miłą rozrywkę zapewnią również pokonywanie Zygziem toru przeszkód ustawionego przez

OCENA
8+

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 8
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

4 swoboda!
4 fajne wyścigi i minigry
4 graficznie nie dorównuje filmowi - hehe



Kamasza oraz ściganie piratów drogowym Szeryfem. Obie minigierki są oparte na tym samym pomysle – omijania przeszkadzajek. Wreszcie ostatnią rzeczą, jaka mi się podoba w Przygodach, jest holowanie Złomkiem starych samochodów. Sympatyczny slalom po złomowisku przypominający jak żywo komórkowego „węza”. Resztę można sobie podarować...

Listonosz Pat w Chłodnicy

Chociaż Przygody w Chłodnicy Górskiej nie są najgorsze, to jednak dużo przyjemniej gra się w Auta. W grze dla starszych milusińskich postawiono na ściganie się oraz... zwiedzanie okolic filmowej Chłodnicy Górskiej. No właśnie, po rozpoczęciu trafiamy do Chłodnicy Górskiej i dalej mamy wolną rękę. Zygak może jeździć po mieście i okolicach (zbierając przy tym bonusy dające punkty), a u odwiedzanych znajomych otrzymywać zadania. Przeważnie są to wyścigi, ale nie zawsze. Wójt Hudson każe Zygakowi pokonać niebezpieczny zakręt, a Złomek zabierze nas na straszenie traktorów. Dla wytrwałych jest zadanie polegające na zbieraniu pocztówek po całej okolicy (nie tak łatwo jest zebrać te wymagane 20).

Na torze...

Większość zadań to jednak wyścigi. Podzielić je możemy na dwie kategorie: te szosowe rozgrywane w Chłodnicy Górskiej i okolicach oraz pojedynki o Złoty Tłok rozgrywane na torach. Choć model jazdy jest ten sam, to jednak wyścigi te się różnią. Na torze mamy przede wszystkim do pokonania więcej kółek, poza tym jest dużo więcej przeciwników. W rezultacie na torze jest tłok (może stąd nazwa Złoty Tłok?) i przez cały czas trwa walka karoseria w karoserię. Bardzo fajne te wyścigi torowe (tak typowe dla amerykańskiej sportu mo-

torowego), choć zbyt długa gra może grozić dostaniem kręčka. ;)

...i szosie

Zupełnie inny klimat mają wyścigi po Chłodnicy Górskiej i okolicach. Nierówne drogi, trochę przeszkód na trasie i jej okolicach oraz mniejsza liczba przeciwników powodują, że jedzie się zupełnie inaczej. Wystarczy wygrać start, by pomknąć w tumanach kurzu po pustyni otaczającej miasto. Model jazdy nie jest zbyt realistyczny, ale przecież nie o to w tej grze chodzi. To ma być zabawa i tak jest w rzeczywistości. Jeśli miałbym do czegoś porównać model jazdy, to chyba do Ford Racing. Za wygrane wyścigi oraz bonusy zebrane po drodze otrzymujemy punkty, dzięki którym odblokować można nowe samochody (Sally, Hudson, Złomek w wersji Monster Truck, nawet Marek Marucha), nowy lakier oraz fragmenty filmu.

2D vs. 3D

Wizualnie obie gry także się różnią. Przygody w Chłodnicy Górskiej w zasadzie niczym nie przyciągają oka. Bo na co patrzeć? Na Złomka z lotu ptaka, gdy ten holuje samochody, czy na pokazanego w rzucie izometrycznym Zygaka pokonującego tor przeszkód Kamasza. W Pi zrygodach królują dwa wymiary, ale trzeba obiektywnie przyznać, że to Auta są skierowane do bardziej wymagających graczy. Nic zatem dziwnego, że wyglądają dużo, dużo lepiej. Może nie tak dobrze jak sam film, ale i tak jest niezłe. Do tego krajobraz wygląda niemal równie dobrze jak w produkcji kinowej. Może trochę przesadzam, bo do klasy Pixara niewielu może się zbliżyć, ale grafika jest naprawdę całkiem dobra.

Złomek rechocze

Muzycznie i dźwiękowo Auta nawiązują do filmu. CD Projekt postawił na aktorów biorących udział w dubbingu, dzięki czemu słyszymy w grze głosy m.in. Daniela Olbrychskiego, Piotra Adamczyka, Witolda Pyrkosza. Nie wierzę, że któreś z was nie uśmiechnie się, słysząc opętańczy rechot Złomka vel Pyrkosza. Generalnie „spicze” zostały zrealizowane tak jak w filmie, na piątkę. Muzyka filmowa – kto słyszał, ten wie. Dużo mniej spodobało mi się udźwiękowienie Przygód w Chłodnicy Górskiej. Muzyka bardzo denerwująca dla kogoś, kto nie lubi country. Bo właśnie ten gatunek dominuje w Chłodnicy.

Dla dużych i małych chłopców

Obie gry towarzyszące nowemu przebojowi Pixara są takie jak film, czyli sympatyczne, jednak dużo lepsze wrażenie robią Auta. To samochodówka z klimatem, która choć prosta, wciąga jak diabeł nawet tych dużych chłopców.

Magia Pixara działa, choć myślę, że w dużym stopniu to również zasługa twórców gry. Szkoda, że tego wysokiego poziomu nie trzy mają Przygody w Chłodnicy Górskiej... ICDA!

* Tytuł nie jest w żadnym przypadku aluzją do polskiej reprezentacji. Aczkolwiek Złomek sprawia wrażenie lepiej przygotowanego do gry w piłkę niż większość naszych gwiazd.

OCENA 6+

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 6
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

● kilka fajnych minigier
● dość nierówna
● muzyka!

Auta: Przygody w Chłodnicy Górskiej

PRODUCENT: AURAN
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 49,90 zł
WWW.AURAN.COM/TRS2006/

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1.5 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

PEPIN KROOTKI | POCIĄG ODJECHAŁ

Miłość do kolejnictwa ma różne oblicza. Niemożność zrealizowania jej wprost (np. jako etatowi pracownicy PKP) popycha dużych chłop-ców do kolekcjonowania znaczków pocztowych z obrazkami lokomotyw, polowania na przejeżdżające pociągi (tzw. trainspotting) tudzież budowania dioram, po których zasuwać modele kolejki elektrycznej.



TRAINZ RAILWAY SIMULATOR 2006

Pewną pomocą przy leczeniu kolejowców uzależnionych może posłużyć Trainz Railway Simulator 2006, dostępny w dobrym sklepie z grami bez recepty. Zastosowany w sporych dawkach skutecznie zniechęca do wszelkich kolejowych pasji, ku'racja otreźwiająca najefektywniej podziela zaś na pacjentów, którzy już wcześniej mieli do czynienia z serią Trainz. Dzieje się tak, gdyż zakres zmian w stosunku do edycji z 2004 roku może i jest bogaty na papierze, ale w praniu... Wychodzi, że przez ostatnie dwa lata autorzy z Auran uprawiali głównie LBO*.

Co nowego?

Zacznijmy od tego, co nowe: do listy przewoźowej dodano kilkanaście dotychczas nieobecnych towarów, ulepszono również model jazdy, wzbogacając go o smaczki z rodzaju poslizgu kół (przy nieostrożnym przyspieszaniu czy nagłym hamowaniu) oraz odcepiających się wagonów, kiedy łączenia nie wytrzymują obciążenia. Jest także nowe ujęcie kamery ukazujące świat z perspektywy jadącego pasażera. (Dzięki niemu możemy doświadczać nudy podróżowania pociągiem w Trainz 2006 w jeszcze bolesniejszej rozciągłości.) Zadania obejmują przewozy pasażerskie i towarowe, a także operacje na bocznicach. Przywołajmy tu jako przykład największą

ponoć atrakcję g'y, czyli usytuowaną na Wyspach Brytyjskich trasę The West Somerset Railway. W sielsko-wiejskich klimatach, tonąc we mgle wozimy bydelko na targ, spieszymy z misją ratunkową składowi, który rozkręcił się w połowie drogi tudzież przemierzamy szlak widokowy – niezbyt szybko, by turyści mogli „nacieszyć” się urokami miejscowego krajobrazu, chociaż oni widzą tylko tę cholerną angielską mgłę!

Detale... co?

No właśnie... detale, powiadacie? A co to takiego? To słowo jest najwyraźniej zupełnie obce grafikom z Auran, a i ja po kilku godzinach gry zacząłem powoli odpływać w krainę graficznego paleolitu. Za oknem lokomotywy rozciąga się świat kanciastych samochodów, wykonanych najwyraźniej z pudełek od zapalek (przypomnijcie sobie, jak w latach 80. wyglądały volvo kombi, to wam da pewne wyobrażenie). Drzewa to nic innego jak dwuwymiarowe sprite'y połączone na krzyż, byz dała sprawiał wrażenie (mierne zresztą) tró wymiarowych. W przypadku występujących tu i ówdzie zastępych w bezruchu zwierzątek zadano sobie jeszcze mniej trudu. Obserwujemy przeto stadka płaskich krów i owiec ustawionych zmyślnie pod różnym kątem, dzięki czemu zawsze mamy

gwarancję, że któraś z nich jest do nas obrócona „cienką” powierzchnią. U nas podobne makieły imitują przy szosach policyjne radiowozy. Z podobnie mizernym skutkiem, Zbudowane z prostych wielościanów wnętrze pociągu dobrze pasuje do przyjętej konwencji koła graniastego. Dlaczego nie byłem zdziwiony, gdy wjechawszy na dworzec, zastałem perony ozdobione równie tandetnymi manekinami potencjalnych pasażerów?

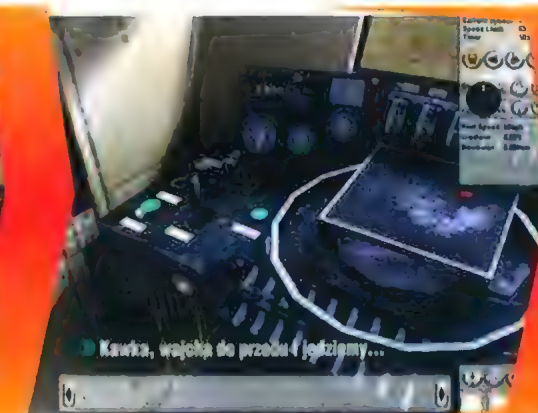
Ale po co się wyzłościwiam? Prawda jest taka, że aby jazda pociągami była atrakcyjna, powinny jej towarzyszyć odpowiednio efektowne widoczki (uroczej melodii kół stukających na łączeniach szyn można również dobrze słuchać z CD), natomiast TRS 2006 w żadnym razie nam ich nie dostarczy. Nadaremno szukać tu HDR czy prozaicznego już bump mappingu ani nawet bardziej wyszukanych metod filtrowania tekstur (pod ostrym kątem wydają wręcz obrzydliwe). Efekty specjalne są porównywalne z tymi, jakie pięć lat temu oglądaliśmy w poglądowych programach edukacyjnych dla najmłodszych (z grubszej rury już chyba nie mogłem przyłożyć)! Wszystko to po prostu sprawia, że nawet pędząc niemieckim pociągiem na poduszce magnetycznej z prędkością 500 km/h można zasnąć z nudów.



Pędzi pociąg... z pędzony błąd w cysternach wiezie...



Jest ranną burzą... przynajmniej, to zapowiada się pierośku katastrofa...



Kawka, wjechał do przodu i jedziemy...

Gra jest tak brzydka, że nawet nasze tabory nie muszą się wstydzić.

Edycja kolekcjozdziarska

Edycja podstawowa TRS 2006 kosztuje 49,90 zł i zawiera 5 płyt CD, więc w zupełności wystarczy na kolekcjonerskie dni. Wersja kolekcjozdziarska kosztuje 89,90 zł. W zamian dostajemy trochę ładniejszą pudełko, album ze zdjęciami pociągów (ledwie 50 stron) oraz pełną instrukcję w formie książeczki. Dystrybutor zabijał też akcentem lokalnym, dodając sporządzone przez polskich fanów modele taboru do wykorzystania w grze. Mam wątpliwość, czy warto za to więcej zapłacić, niemal podwójną cenę.

To samo, co w 2004 + parę bajerów w żenującej już oprawie graficznej.

Zaiste, im **szybsza maszyna, tym mniej wciągająca jazda**. Zupełnie nie czuć prędkości – w NFS MW mierne 100 km/h wciska w fortel o wiele bardziej niż tutaj kosmiczne 500 km/h. **Grafika wcale nie uległa poprawie w stosunku do wersji z 2004 r. i nie działa nawet krztynę płynniej**. Dziś jest zwyczajnie kiepska i – do kroćset – skacze!! Tego już za wiele! Przed laty mój wysłużony Athlon XP+ z Radziem 9200 wyraźnie nie dawał jej rady, co wtedy było jeszcze zrozumiałe. Ale niedawno odpaliłem TRS na wypasionym sprzęcie, jaki bez problemów tyka Far Cry'ą i Half-Life'a 2, natomiast w TRS delikatnie „rwie” klatki animacji przy wczytywaniu nowych obiektów otoczenia. Przesadzam? Wiem, że wśród recenzentów uchodzę za malkontenta i zgryźliwca, ale na Boga – twórcy TRS sami podkładają głowę pod topór!

Szlak... czy raczej szlag?

Przy pierwszym zetknięciu się z grą nabywca jest oszołomiony asortymentem tras i lokomotyw. Nowy ulepszony Content Manager Plus to aplikacja umożliwiająca łatwe i szybkie pobranie dodatków oraz uaktualnień i nie trzeba już w tym celu odwiedzać oficjalnej strony producenta. (Ponoć obecnie do ściągnięcia jest ponad 40 000 różnorakich fryk-

sów.) Nie sprawdzałem, skupiłem się na tym, co dostarczone od razu na płytach z grą. Część tras została wykonana przez miłośników z zeszonych w lokalnych stowarzyszeniach fanów TRS. Z jednej strony stanowi to jakąś gwarancję wiarygodności (bo nikt nie włoży więcej serca w robotę niż ochotnik-entuzjasta), z drugiej chyba nie najlepiej świadczy o autorach z Auron, ponieważ znowu nie popisali się pracowitością. Czarę goryczy przelewa fakt, że część tras to tylko zakamuflowane zapowiedzi w wersji demo (w tym jedna z najciekawszych – Modula City). Po przejechaniu drobnego fragmentu całego szlaku wycieczka kończy się niespodzianką reklamą: „skończyłeś właśnie demo, chcąc kontynuować podróż zakup pełną wersję tej trasy”. Toż to żenada! Trzymajcie mnie, przecież właśnie zostawiłem w sklepie ciężkie pieniądze wyłożone na – jak mi się zdawało – pełną wersję. To za co, do cholery, płacę? Reklamy mogą wszakże prawie za darmo oglądać w telewizji.

Dwa podejścia

TRS 2006 oferuje dwa podejścia do prowadzenia pociągów: tryb CAB nastawiony jest na pełny realizm, natomiast DCC sprowadza naszą rolę do sterowania kolejką elektryczną. Nie trzeba być ekspertem

w dziedzinie kolejnictwa, by ruszyć w tej grze z miejsca. W pewnym zakresie wyżyją się tu też budowniczy dioram, chociaż zabawa edytorem to nie to samo, co majsterkowanie na poddaszu. Istoty stadne ucieszy zapewne IPortal, czyli specjalny „tunel” w trybie multiplayer, pozwalający graczom na podróżowanie pomiędzy mapami uruchomionymi na różnych komputerach. Przewidziano też możliwość uprzedzenia zawczasu sieciowego partnera, że nasz pociąg wkrótce wjedzie na jego tor... Cóż to za niespodzianka dla motorniczego w małej dreźnie, kiedy się dowiaduje, że za chwilę na jego torze wyskoczy z naprzeciwka rozpędzony kanadyjski transcontinental. :)

Odjazd... opóźniony o 4 lata

Nowy Trainz nie wzbudza już takich emocji jak kiedyś. Ta gra to odwzorowanie nudnego życia, a nie wyzwanie. Gdy już opanujesz przedstawianie tych paru dźwigni i zaworów, jakie policzyć można na palcach obu rąk, twoje da sze przygody zamieniają się w... prozaiczną codzienność maszynisty (ale jemu za to płacą). Tak więc nie pozostaje nic innego, jak postawić na biurku kubek z kawą i pilnować zwalniania na przejazdach... [CDA]

* Lezenie Bykiem i Odlogiem, jakby ktoś miał wątpliwości :)

OCENA 5

WARTOŚĆ: 4
WIDEO: 4
AUDIO: 6

PODSUMOWANIE

- możliwość ciągłego uaktualniania i rozbudowywania via Internet
- kilka nowych bajerów
- gra... aha!
- najfajniejsze trasy w wersji demo
- płynność działania
- zakres zmian w stosunku do poprzednich części
- nudaaa...



PRODUCENT: JOWOOD
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,99 zł
WWW.PANZERELITEACTION.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1,4 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
05/2006

GHOST | PANCERNE ZAGONY TO JEST TO!

PANZER ELITE ACTION

POLA CHWAŁY

Gdy przy redakcyjnej kółce padło pytanie, jaką ocenę mam zamiar dać tej grze i odpowiedziałem, że myślę o 9, ludkowie popatrzyli na mnie tak, jakbym ogłosił, że od jutra golę głowę na tyso i zostaję mnichem w Shaolin.

A potem się zaczęło: „Za zwykłą, trywialną strzelankę!!! 9?!!”. I rąk łamanie, i oczy do nieba wznoszenie, i grymasy nieprzystojne itd. Tłumaczyłem się ostro, ale, niestety, niektórych do dziś nie przekonałem. Ale jak im odetnę Internet na parę dni, to zmiękną.

Co to w ogóle jest PEA?

PEA jest strzelanką, w której głównymi bohaterami są czołgi uczestniczące w walkach w czasie II wojny. W trzech kampaniach liczących łącznie 18 misji stajemy się dowódcami tanków jednej z trzech stron konfliktu. Zaczynamy od niemieckiej. Jak można się domyślić, pierwsza misja to kampania wrześniowa, później – bitwy spod znaku Blitzkriegu. I tak aż do Stalingradu. Po zimowej klęsce w Rosji następuje zmiana strony i wcielamy się w *russskawe kamandira*. W ostatniej kampanii walczymy po stronie Amerykanów – zaczynamy od słynnego D-Day i zdobywania plaż Normandii. Ciekawostką jest to, że niektóre zadania w misjach rosyjskiej i niemieckiej kampanii są swoimi częściowym odbiciem.



Poszczególne misje bowiem składają się z szeregu zadań, które jednocześnie są punktami kontrolnymi. Np. jednym z zadań niemieckiego czołgu jest zniszczenie składów paliwa na rosyjskiej stacji kolejowej, w czasie ataku widzimy T-34 stojące na platformach kolejowych i ostrzeliwujące nasze pozycje. Za jakiś czas – grając po stronie rosyjskiej – zaczynamy misję na tej samej stacji, ale tym razem mamy obronić składy paliwa przed niemieckim lotnictwem i czołgami.

Misje

On 'ik stwierdził, że gra jest monotonna, zadania ograniczają się do „dojeżdż gdzieś i zniszcz wroga, dojeżdż dalej, obroni przed

wrogiem” i tak w kółko. Tyle że takim opisem mogą scharakteryzować większość strzelanek FPS... Misje są bardziej zróżnicowane. Atak, obrona, niszczenie obiektów czy pociągów, uwalnianie jeńców, akcje dywersyjne czy wciąganie wroga w pułapki minowe. Bardzo podobają mi się zwłaszcza nocna misja dywersyjna połączona z uwalnianiem kolegów z obozu jenieckiego.

Czym walczymy?

Plusem tej gry jest dosyć dokładne odwzorowanie różnego typu pojazdów występujących podczas działań wojennych, przynajmniej wizualnie. (Przyznaję, że byłem mile rozczarowany starannością w odwzo-



OKIEM QN`IKA

Pierwsze chwile z PEA to sama radość. Piękna grafika, rewelacyjne efekty specjalne, przyspieszający bicie serca dźwięk – a wszystko to jakby, żywcem wzięte z wysokobudżetowego filmu o drugiej wojnie światowej. Słowem: 9 i znak jakości...

Jednak kiedy grałem dłużej, zacząłem zauważać również mankamenty. Choć Ghost twierdzi, że w każdej strzelance misje są do siebie podobne (z czym rzeczywiście nie można się nie zgodzić

– wszystko w końcu sprowadza się do odstrzelenia kogoś/czegoś), to jednak w Panzer Elite Action jest to szczególnie widoczne. Lokacje są bardzo mało zróżnicowane, cele misji są może ze cztery.

Mimo to grę polecam, pod warunkiem jednak, że nie będziesz przy niej siedział całymi godzinami. Jeśli traktować ją jako coś na szybką kilkuminutową rundkę raz dziennie – mało jest równie efektywnych i przyjemnych gier na PC.

Poprawianie Feng Shui we francuskiej wiosce.

Gra jest niesamowicie widowiskowa.

rzeniu sprzętu z tego okresu. Ale jak się pamięta, że przodkiem tej łupaniny był jeden z lepszych symulatorów czołgów – pamiętacie Panzer Elite? – to „nablesse oblige”. I dobrze! – Mac Abra.) I nie myślę tu tylko o czołgach, ale też samolotach, samochodach, działach czy pociągach. (W czasie kampanii wrześniowej można np. zaobserwować śmigające po niebie – a czasem niestety dopalające się na ziemi – pociski PZL P-11c – Mac Abra.)

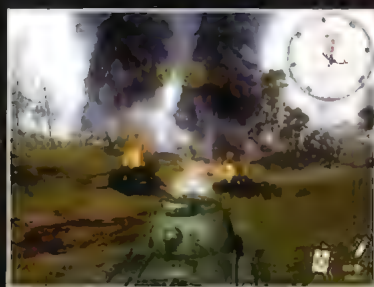
Właściwie co misję mamy okazję jeździć innym modelem czołgu i jak łatwo się domyślić, każdy kolejny jest potężniejszy od poprzednika. Czasem mamy też możliwość wezwania wsparcia z powietrza.

Jak walczymy?

W grze generalnie dowodzimy naszym czołgiem, ale często dostajemy też pod komendę cały pluton (2 lub 4 maszyny). Możemy wydawać im proste komendy. Ponieważ jest to sużelanek, a nie jakiś symulator, co jakiś czas napotykamy bunkry z ekipami naprawczymi lub składami z amunicją.

Klimat

Najwięcej walk jest w terenie, choć nie brakuje też misji miejskich. Rewelacyjne obrazowanie lokacji, w których toczą się potyczki, jest ogromnym plusem gry. Zróżnicowanie terenu, warunków pogodowych, misje w dzień i w nocy, ogromna liczba rodzajów budynków i infrastruktury, roślinność i całe otoczenie – wszystko to sprawia, że poszczególne lokacje nie są monotonne. Jeśli do tego dodamy działania wojenne toczące się w okolicach, takie jak ostrzały artyleryjskie, efektowne walki powietrzne, ruchy wojsk czy działania piechoty, klimat gry robi się rewelacyjny. Do tego dochodzi widowiskowa interakcja – niszczenie budynków i wielu obiektów (czasem wystarczy po prostu przejechać przez nie czołgiem), drzewa porwane pod ciężarem gąsienic pojazdu, eks-



plozje z wyrzucanymi w powietrze ciałami czy pojeżdżaniem, pożary z dynamami przesłaniającymi widok, to sam nie wiem, jak to opisać. Jednym słowem, gra jest niesamowicie widowiskowa. Oprócz efektów wizualnych swoje robi też udźwiękowienie. Odgłosy strzałów, wybuchów, pracy silnika, przelatyjących samolotów, odległego ostrzału artyleryjskiego są dodatkowym wkładem do poprawienia klimatu gry.

Dlaczego dalbyśmy grze 9?

Nie lubię tego słowa, ale tu chyba ono najlepiej pasuje – za grywalność. Tytuł daje mi to, czego od gier oczekuję najbardziej – wypocinek od stresów dnia codziennego i rozrywkę podaną w dobrej formie. Do PEA mogę sięgnąć na chwilę, gdy mam wolne 15 minut, jak i spędzić z nią długie godziny. Gra się bardzo przyjemnie, program wygląda świetnie, ma fajny klimat, ciekawą tematykę.

Plansze są ograniczone, ale zostało to zrobione w tak przemyślany sposób – za pomocą półminowych przeszkód terenowych, że nie zauważamy tego w grze. Dodatkowo są tu drobne smaczki, które powodują, że wydaje się ona bardziej realistyczna: spaliny z rur wydechowych, dym po wystrzale, krowy zabite na pastwiskach, strachy na wróble na polach, bezwładność wieżyczki i samego pojazdu, przez co nie da się lufy obrócić natychmiast albo zatrzymać rozjeżdżonego czołgu w miejscu i całą masą innych potęgu-

O jeden most za daleko?



jących klimat bajerów. Wydaje się przez to, że rzeczywiście pędzimy czołgiem po polach Francji czy innego państwa. Poziom trudności można sobie swobodnie dobrać, czasem jest trochę przegięty, jak w misjach z zestrzeliwaniem samolotów, ale da się pograć.

Dlaczego jednak nie dostanie 9?

Ano trochę jednak ze względu na marudzenie innych redaktorów, jak wiecie, że 9 to przesada, to może jednak coś w tym jest. :) Poza tym są małe drobiazgi, które trochę zaniżają tę ocenę. Mianowicie czasem miałem problem z zaliczeniem zadania. Np. musiałem zniszczyć niemiecki sztab w jakiejś wiosce. Wparowałem do środka z plutonem czołgów, zroównałem wszystkie budynki z poziomem fundamentów i... nic. Zacząłem jeszcze raz, ale najpierw puściłem nalożony wieś – dopiero wtedy po zniszczeniu zaledwie jednego budynku zaliczyłem to zadanie. I tak zdarzyło się dwa razy. Innym mankamentem jest multiplayer. Generalnie przypomina rozgrywkę typu Capture the Flag. Niestety jakoś nie jest porywająca – fajny, ale zabrakło tej iskierki, jaką oferuje single. Może gdyby dodano do rozgrywki trochę botów, byłoby lepiej.

Polonizacja

Gra jest zlokalizowana. Nie dopatrzyłem się jakichś błędów, ale tekstów to za dużo też w niej nie ma albo po prostu nie ma czasu ich czytać, bo cały czas coś się dzieje na ekranie. Dodatkowym minusem jest też cena tej gry. Prawie 100 zł za prostą strzelankę, nawet tak dobrze wykonaną jak ta – to jednak przesada.

PS Jeszcze w tym roku ma być wydana kolejna część tej gry. Panzer Elite Action: Dunes of War, zawierająca kampanię w Afryce. [CDA]

OCENA

8

GRYwalność 9

Wizja 8

Audio 6

PODSUMOWANIE

- ☑ klimat!!!
- ☑ grafika
- ☑ grywalność
- ☑ odwzorowanie pojazdów
- ☑ łatwe sterowanie
- ☑ i jeszcze raz klimat

☐ cena

☐ drobne bugi

☐ takie sobie multi

PRODUCENT: HAEMINTON GAMES
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 zł
WWW.HAEMINTONGAMES.COM/GOTRE

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1,5 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

PIOTR SURMIAK | GDYBYM BYŁ CESARZEM

GLORY of the ROMAN EMPIRE

Huk siekier, skrzyp i trzask padających drzew, porykiwania wołów, wrzaski kobiet i płacz dzieci oraz wszechobecny zapach kiszonej kapusty. Tak właśnie powstaje imperium. To jest chwila, gdy nasz geniusz może objawić pełnię swych możliwości.

Przed nami wszak rządy obejmujące cały (no, może prawie cały) świat. Niestety droga do tego daleka, a jeszcze twórcy gry Glory of the Roman Empire co chwila rzucają klody pod nogi. Na szczęście nie po raz pierwszy przed nami podobne wyzwanie. Już w 1993 roku, dzięki firmie Sierra Entertainment, władzę w Rzymie przejął pierwszy Caesar. Kolejne gry

tego typu przenosiły nas do równie odległego w czasie Egiptu faraonów, a także do Państwa Środka. Zwiedziwszy sporą część świata, możemy wreszcie wrócić do słonecznej Italii, aby wznieść miasto, które stanie się stolicą całego imperium. Jednak podstawowe reguły gry nie uległy zmianie, co jedni powitają z zachwytem, a inni sarkaniem.



► Nie zapomnij o posągach i parkach. Może są zbędne, ale podnoszą prestiż miasta i jego mieszkańców.



Już starożytni Rzymianie...

...domagali się igrzysk i chleba, a naszym zadaniem jest te żądania zaspokoić. Jednak jak zawsze w tego typu grach zaczynamy od niemal gołego kawałka ziemi, na którym musimy wznieść wioskę i wyposażać ją w odpowiednią liczbę budynków mieszkalnych, tartak i farmę. Musimy też zadbać o miejsca pracy dla mieszkańców, jak i o zaopatrzenie ich w potrzebne surowce, nie zapominając przy tym o żywności i wodzie.

Liczba i rodzaj obiektów, które muszą się pojawić w naszym mieście, aby zapewnić jego rozwój, rośnie z etapu na etap. Na dodatek każdy z obiektów obejmuje swym działaniem tylko określony obszar miasta. Musimy więc zawsze odpowiednio przemysłać usytuowanie budynków. Należy też zachować równowagę między liczbą farm, tartaków, kopalń, itd. a liczbą domów mieszkalnych. Nie można ich przy tym wznosić zbyt daleko, tak aby mieszkańcy miasta nie mieli za daleko do pracy.

Jak na Rzym przystało, wspomagają ich też niewolnicy, których możemy nabyć, jeśli braknie chętnych do pracy Rzymian. Ci bowiem mają jeszcze dodatkowe wymagania. Szybko pokażą swoje niezadowolenie, jeżeli ich otoczenie pozabawione będzie dzieł sztuki, świątyń czy parków. Konieczne będzie też wzniesienie koszar, cyrku, teatru czy prefektury i siedziby lekarzy. Na dodatek jeżeli zechcemy zdobyć niezbędne do tego wszystkiego materiały budowlane i surowce, będziemy musieli parać się handlem z innymi miastami.

Wśród skal, drzew i rzek...

...toczy się cała akcja gry. Zamiast mniej lub bardziej symbolicznych domków i postaci tym razem zagłębimy się w niemal całkowicie realny świat. Towarzyszyć nam będą nie tylko wschody i zachody słońca, ale też deszcze i burze. Wokół wznoszonych przez nas budowli trwa intensywny ruch mieszkańców, a nocą okna zamieszkałych domów poznaczają się światłami. Również farmy i zagrody tętnią życiem. Na ulicach widać nawet bawiące się dzieci oraz spacerujących starców.

Poszczególne budynki odtworzone są z dużym pietyzmem, dzięki czemu łatwo można się zorientować, jaką pełnią rolę.

Wystarczy ruszyć myszką...

...aby powiększyć lub pomniejszyć widok miasta. Miejsce znane-



Szlachetne rozrywki nie cieszą się
uznaniem, lepiej więc postaraj się
o Koloseum.

Nie jest to hit, ale rzetelna gierka, w którą można pograć z przyjemnością.

goz z poprzednich Cesarzy i Faraonów widoku izometrycznego zajął w pełni trójwymiarowy świat, który można obracać na wszystkie strony, a także obserwować pod dowolnym kątem. W każdej chwili możemy rzucić okiem na plan miasta z lotu ptaka albo przyrzeć się wybranym budynkom lub mieszkańcom. Na dodatek działa to wszystko bardzo płynnie i to bez potrzeby posiadania wypasionego sprzętu.

Niestety teren, na którym toczy się akcja, nadal jest mocno ograniczony. Choć z początku wydaje się, że wolnych obszarów mamy pod dostatkiem, szybko okaże się, że miejsca na rozwój naszego miasta nie ma za wiele. Brakuje przy tym przejrzystej informacji o efektach naszych poczyni. Dostępne są różnego typu wykresy ekonomiczne, ale są one mało zrozumiałe. Przede wszystkim nie wiadomo, na ile wzniesienie kolejnego budynku lub monumentu poprawiło zadowolenie mieszkańców czy pozwoliło zmniejszyć bezrobocie. Dopiero po jakimś czasie możemy zaobserwować wymierne efekty naszych działań. Oczywiście oddaje to faktyczne problemy, jakie mają władcy tego czy innego miasta z podejmowaniem strategicznych decyzji, ale przydałaby się jakaś pomoc, choćby dostępna na początkowych etapach gry.

Szkoda też, że nie możemy określić poziomu realizmu gry. Na szczęście jeżeli przebieg akcji zaczyna nas nużyć, można ją nieco przyspieszyć, dzięki czemu krócej trwa oczekiwanie na efekty podjętych działań.

Pod lupą...
...weźmy stronę techniczną gry. Obsługa (jak na sim) jest bardzo prosta i można ją bez trudu opanować w kilka minut. Ułatwia to zresztą krótka sesja wprowadzająca, w trakcie której poznajemy sposoby, na jakie można zmieniać położenie obserwatora i wznosić poszczególne budowle.

Towarzyszą nam również odgłosy wznoszenia wybranych obiektów, a także fanfary obwieszczające koniec prac budowlanych. Słychać też dźwięki typowe dla budynków obserwowanych z bliska, zaś w tle cały czas gwar miasta. Niby wszystko fajnie... ale niczym to nie od-

biega od pierwszego Cezara, a latka przecież leć. Nie jest to może hit, ale rzetelna gierka, w którą można pograć z przyjemnością.

Nihil novi sub sole...
Gra nie wnosi jakichś rewolucyjnych rozwiązań. Podstawowe założenia, według których toczy się akcja, znane są od lat. Wśród zwolenników symulacji ekonomicznych tytuł na pewno wzbudzi zainteresowanie, a z uwagi na atrakcyjny interfejs może też kusić nowych graczy.

Czy mogę ją zatem polecić? Cóż, gdyby gra kosztowała – powiedzmy – 40 zł, poleciłbym jej nabycie w ciemno. Ale – niestety – kosztuje ponad dwa razy tyle. A za taką kwotę śmiało można kupić gry z dużo wyższej półki. Albo wszystkich Cezarów na wyprzedaży... [CDA]

OCENA

6+

GRYwalność

VIDEO

AUDIO

6

7

3

PODSUMOWANIE

niezła grywalność

ładna grafika

przyjemna obsługa

niskie wymagania sprzętowe

nic nowego

mizerna oprawa audio

parę rzeczy niedopracowanych

dość wygórowana cena

KONKURS SMS

COMPANY of HEROES

KOMPANIA BRACI



DO WYGRANIA 7 ZESTAWÓW GIER WOJENNYCH:

- Codename Panzers Faza Druga
- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
- Conflict Global Storm
- Delta Force Extreme
- Soldiers: Ludzie Honoru
- Silent Storm
- Tactical Ops: Wojna z Terrorem
- Hammer & Sickle

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

**Kiedy rozpoczęła się
II wojna światowa?**

- a) 1 września 1939
- b) 8 maja 1945
- c) 22 stycznia 1977

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.KB.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź
na pytanie konkursowe (A, B lub C)
I wyślij SMS-em pod numer 7164!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do **5 września 2006 r.**

Fundatorem nagród jest **CDPROJEKT**

www.gram.pl

PRODUCENT: EMPIRE
DYSTRYBUTOR: EMPIREXPLOSIV
WWW.TAITOLEGENDS2.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 800 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

HUT SĘDZIMIR SPACE INVADERS 2006



TAITO



Czterdzieści gier w cenie jednej? To możliwe! Pod warunkiem że każda z nich ma już ponad 10 lat... Taito Legends 2 przynosi kolejną dawkę grywalności sprzed lat... kilkadziesiąt tytułów słynnego producenta automatów, znanych w Polsce głównie z nadmorskich „salonów”.

Pierwsza część Taito Legends ukazała się rok temu – niestety w okresie tak zapchanym porządnymi, dużymi premierami, że zabrakło dla niej miejsca w naszym magazynie. I to tam właśnie znalazły się najprawdziwsze „legendy” apońskiej firmy – ze Space Invaders i Bubble Bobble na czele. 7 konieczności Taito Legends 2 prezentuje tytuły mniej znane, ale okazuje się, że nawet w tym „drugim rzucie” znaleźć można kilka smakołyków.

Starocle, sequele, normalsi i perły

Gry zebrane pod wspólnym tytułem Taito Legends 2 podzielić można na cztery grupy. Pierwsza to najstarsze

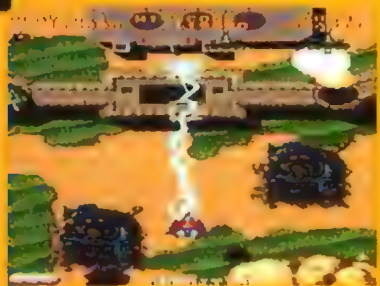


Alien versus Prokurator... tak czy siak, Alieni atakują.



Legendy powracają

...sequele i różne nietypowe wariacje. W ten podstępny sposób twórcy gry udało się po raz kolejny wrzucić do Taito Legends 2 tytuły, które pojawiły się już w poprzedniej kolekcji, a są najważniejsze w portfolio Taito. O Space Invaders już pisałem. Bubble Bobble pojawia się w sequele Bubble Symphony (właściwie to samo, tyle że z nieco inną grafiką) w wariacji



Puzzle Bobble oraz w mało znanym klonie Don Doko Don. Ci, którzy pamiętają nieźle Elevator Action, ucieszą się na Elevator Action Returns, wystrzałowy sequel z 1994 roku. Kto wie, czy nie najlepszą grę w całej kolekcji.

Powróćmy jak za dawnych lat

Trzecia grupa gier to normalsi – solidne produkcje, których dziś już pewnie niewielu pamięta, ale w czasach, gdy je wydawano, pewnie niejednemu marciło puścić na nie kieszonkowe, bo starsi koledzy blokowali dostęp do lepszych, bardziej znanych tytułów. Takich jak Arabian

Nights, sportowa Football Champ, bijatyka Violence Fight czy platformowa Bonze Adventure jest tu najwięcej i każdy, kto ma ochotę przypomnieć sobie, jak się grało czterdziestopiętnaście lat temu, będzie mógł to zrobić w Taito Legends 2. Wśród tych tytułów jest trochę gier typu shoot-em up, czyli horyzontalnych lub wertykalnych strzelanek, których dziś właściwie się już nie robi, więc ich wartość jest – przynajmniej dla piszącego te słowa – podwójna.

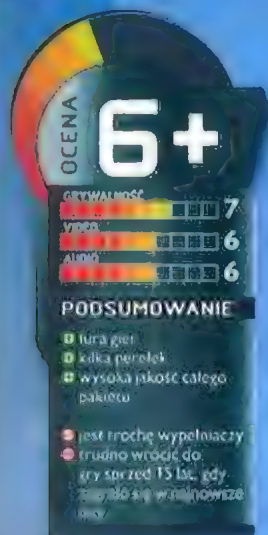
Niwi

Ostatnia kategoria gier to perły – odkrycia tej kolekcji. Do nich zaliczyć można na pewno Dungeon Magic, wciągające połączenie narwalanki z prostymi elementami RPG (podobną hybrydą jest też inna dostępna tu produkcja, czyli Cadash).

Bardzo spodobała mi się również strzelanka Gekirinidan, której głównym atutem są zróżnicowane lokacje – statek kierowany przez gracza przenosi się tu między różnymi epokami. Absolutnym hitem jest jednak logiczna Puchi Carat, zaskakujące połączenie Arkanoida z Columns – ta wciąga jak cholera i to przy niej spędziłem najwięcej czasu.

Stare, ale jare

Opisane wyżej grupy to oczywiście moja własna klasyfikacja – w grze ikonki przedstawiające poszczególne tytuły umieszczone są obok siebie. Jako pakiet Taito Legends 2 stoi na wysokim poziomie – poza samymi gramami dużo jest tu materiałów dodatkowych (np. modele 3D oryginalnych automatów czy skany ulotek reklamowych). A do jakości emulacji wszystkich tytułów nie można mieć żadnych zastrzeżeń. I nawet okres jest dobry – wakacje to sezon ogórkowy, nie ma niemal żadnych nowości, warto więc sięgnąć po te stare, ale wciąż jare produkcje. [CDA]



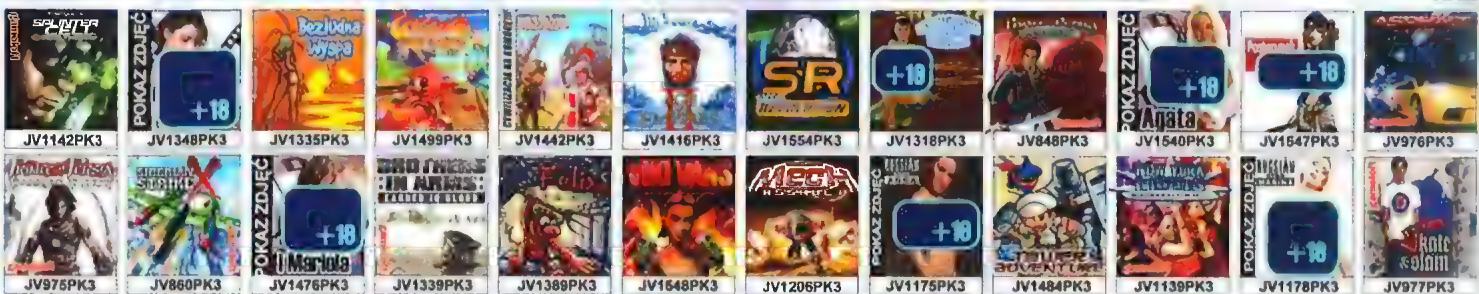
WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

WWW.WAPSTER.PL WAP.WAPSTER.PL KOMUNIKATOR INTERNETOWY!!! WEJDZ NA STRONĘ WWW.AQQ.EU AQQ

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADZETY MOŻESZ ŚCIGAĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLI SMS-A NA NUMER 7128. W TREŚCI WPISZ CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP CO NOKIA 3310)

WEJDZ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!

GRAY JAVA NR 7928



UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPewnij się, że gra zadziała na Twoim telefonie. WEJDZ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES **WAP.JAVA.WAPSTER.PL**, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYŚLAĆ SMS NA NUMER 7128 (12 PLN z VAT), W TREŚCI WPISZĄC NUMER GRY (NP JV1458PK3) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW DZIAŁA DANA GRA.

ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLI SMS NA NUMER 7928. W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP JV1458PK3) (NAPR. ERV. SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYŚLAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER GRY (NP JV1458PK3).

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENO

KOLOROWE TAPETY NR 7428



WYŚLI SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP B2676271PK3) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER TAPETY (NP B2676271PK3).

DZWONKI

POL 7428 MONO 7228 REAL 7428

2 bajki	PT2679298PK3	2679320PK3	RM2730343PK3
Co zrobił Janas	PT2954744PK3	T2855299PK3	RM2954746PK3
Crazy	PT2925806PK3	T2925373PK3	RM2960357PK3
Czy Kłós Wdziął Dziub Dziuba	PT2935022PK3	T1902817PK3	RM1959689PK3
Dani California	PT2954033PK3	T2854527PK3	RM2919385PK3
Ecuador	PT2717069PK3	T897281PK3	RM2934521PK3
Explosion (Kaiwi & Rami)	PT2815380PK3	T2514874PK3	RM2805130PK3
Film Gliniarz z Beverly Hills	PT7403477PK3	T653933PK3	RM2960324PK3
Film Mission Impossible	PT752942PK3	T668068PK3	RM2936673PK3
Film Rocky III Eye Of The Tiger	PT1149683PK3	T578914PK3	RM2730308PK3
Get Together	PT2955273PK3	T2955275PK3	RM2936721PK3
Hard rock hallelujah	PT2926867PK3	T2927605PK3	RM2960323PK3
Helena (Long & Junior)	PT2948662PK3	T2950415PK3	RM2937499PK3
Hips Don't Lie	PT2852531PK3	T2860374PK3	RM2891527PK3
I'm With Stupid	PT2955374PK3	T2960231PK3	RM2936729PK3
Jesteś Szalone (Boys)	PT1483774PK3	T1483743PK3	RM2293620PK3
Kylie	PT2679272PK3	T2679328PK3	RM2934524PK3
Living On Video	PT2927488PK3	T2927600PK3	RM2937857PK3
Memories (DJ Kins)	PT2933202PK3	T2933235PK3	RM2931877PK3
Młode wilki cz. 3 (Verba)	PT2933248PK3	T2933318PK3	RM2933217PK3
Mogliśmy (Verba)	PT2816338PK3	T2813418PK3	RM2818372PK3
Polej (Bania u Cygana)	PT2953081PK3	T2953847PK3	RM2937954PK3
Polceman	PT2759757PK3	T2759757PK3	RM2934525PK3
Przwołaj Zyg - klub remix	PT2844483PK3	T2844487PK3	RM2933578PK3
Real Song	PT2942767PK3	T2942727PK3	RM2942711PK3
S.O.S. (Rescue Me)	PT2883944PK3	T2883944PK3	RM2934555PK3
Sena, Kryminali	PT2576443PK3	T2577066PK3	RM2704458PK3
Shake That	PT2955259PK3	T2955253PK3	RM2846257PK3
SOS (Message In The Bottle)	PT2948854PK3	T2948868PK3	RM2960286PK3
Soll Dre	PT287803PK3	T852100PK3	RM2960358PK3
Time to pray	PT2953073PK3	T2953062PK3	RM2937834PK3
Touch It	PT2955269PK3	T2955270PK3	RM2938703PK3
Traffic	PT1484056PK3	T1394351PK3	RM2960316PK3
Treble (Brother)	PT1892626PK3	T1908303PK3	RM1892659PK3
Tyko w niej	PT2956224PK3	T2960235PK3	RM2879568PK3
W Dyskoteczce (Mega Dance)	PT2276435PK3	T2276435PK3	RM2296183PK3
We Are The Champions	PT1846288PK3	T756011PK3	RM225384PK3
Window Shopper	PT2955541PK3	T2955541PK3	RM2936731PK3
World hold on (Children Of The Sky)	PT2846668PK3	T2846668PK3	RM2648478PK3
Wstawaj (Mazek, Młotek Szczepanek)	PT2926499PK3	T2926452PK3	RM2960275PK3
Wygramy Smialo Cialo	PT2934472PK3	T2934494PK3	RM2933594PK3
Beachle	PT2410472PK3	T2410478PK3	RM2559677PK3
Dance	PT2854078PK3	T2854078PK3	RM2960316PK3
Everything is Everything	PT2960030PK3	T2960214PK3	RM1892659PK3
Film Terminator	PT2893510PK3	T2953468PK3	RM2960358PK3
In The Ghetto	PT663476PK3	T2771979PK3	RM2937834PK3
Niech mówią, że to nie jest miłość	PT2771979PK3	T2771979PK3	RM2937834PK3
Remember the name	PT2505237PK3	T2505391PK3	RM2760737PK3
Schwarz	PT242823PK3	T2942967PK3	RM2760737PK3
Szansa	PT1211984PK3	T2719509PK3	RM2760737PK3
Teenage life	PT2942007PK3	T2942008PK3	RM2760737PK3
Where'd You Go	PT2947734PK3	T2947331PK3	RM2760737PK3
	PT2956528PK3	T2956530PK3	RM2760737PK3

JAK POBRAĆ DZWONEK:

POLIFONICZNY WYŚLI SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP PT2410472PK3). WYJĄTKOWO DLA SAMSUNGA (N600, N620, T100, T700, V100) ZAMIAST "PT" WPISZ "SA" (NP SA2410472PK3).

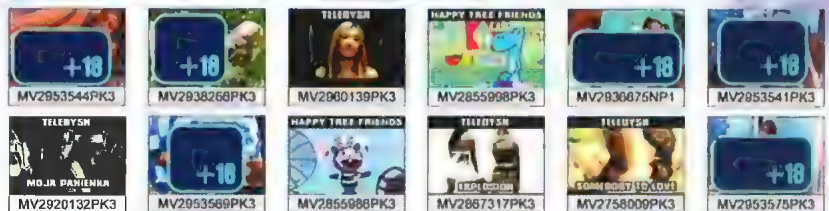
MONOFONICZNY WYŚLI SMS NA NUMER 7228 DLA NOKII, SENDO, MITSUBISHI, SIEMENSA, SONY ERICSSON. W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP T1213662PK3). DLA SAMSUNGA ZAMIAST "T" WPISZ "J" (NP J1213662PK3). DLA MOTOROLI ZAMIAST "T" WPISZ "H" (NP H1213662PK3). DLA SAGEM ZAMIAST "T" WPISZ "GM" (NP GM1213662PK3).

REAL MUSIC WYŚLI SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP RM2559677PK3).

ABY WYŚLAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER DZWONKA (NP +4860X006000-PT808452PK3). ZAMAWIAJĄC POLIFONIE LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

NOKIA, SONY ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS, SAGEM, SHARP, MOTOROLA, LG, PANASONIC (3GP)

FILMY VIDEO NR 7428



WYŚLI SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP MV1682004PK3). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYŚLAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER FILMU (NP +4860X006000-MV1682004PK3).

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG, PANASONIC

ANIMACJE NR 7428



WYŚLI SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP AN2328802PK3). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYŚLAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER ANIMACJI (NP +4860X006000-AN2328802PK3). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI SMS.

DZWONKI DODŁOSY NR 7428

NOKIA, SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, ALCATEL, SAGEM, SENO, PANASONIC, SHARP, LG (MP3, AWE, AMR lub WAV)			
Bo z telefonem nigdy nie wie sie! (M)	TT2872414PK3	Odbierz moje Stenczo (M)	TT2780705PK3
Chłopaki, jesteście cieniacy (M)	TT2809171PK3	Panie ministrze, telefon dzwoni (K)	TT2809168PK3
Cześć! Dzwonię do mnie (bez cenzury) (M)	TT2525431PK3	Pobudka! Pieja kury pieja! (M)	TT2872419PK3
Gówno śniad a nie kuszyci! Wstawaj! (M)	TT2872424PK3	Polica! Obywatelu proszę otworzyć (M)	TT2805468PK3
Halo! Ja pierdę (M)	TT2525444PK3	Selena mójka... smil! (M)	TT2872268PK3
Halo! To ja Twój telefon! (M)	TT2248350PK3	SMSik jest! Ale jazda! (M)	TT2877323PK3
Hej ty, odbierz telefon! (M)	TT2874133PK3	Text message! (M)	TT2872403PK3
Jest tam kto? No! Odbierz no! (M)	TT2672767PK3	To ja Twoja komórka! (K)	TT2304346PK3
Koleś rusz d... i odbierz telefon! (M)	TT2760678PK3	Twoja kobieta Cię namierza (M)	TT2872428PK3
Małutka! Ispinku za Tobą! (M)	TT2760737PK3	Uwaga! Narkotyk... jest sms! (M)	TT2872428PK3
Nie ma takiego numeru... Ej bez! (M)	TT2760685PK3	Wstawaj! (M)	TT2874208PK3
No! Halo! To ja ten ten Telefon! (M)	TT2525465PK3	Wiedomość tekstowa! (K)	TT2872412PK3
O! O! A coż to takiego? SMSik! (M)	TT2872398PK3	Yes! Yes! Yes! Przyjechał sms! (M)	TT2872438PK3
Odbierz telefon! (M)	TT2765295PK3	Zona dzwoni (M)	TT2846510PK3

WYŚLI SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP TT808452PK3). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER DZWONKA (NP +4860X006000-TT808452PK3).

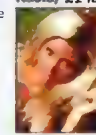
Jola, 23 lata



Podobno miewam oddechane pomysł, a ich realizacja to tylko kwestia czasu i odpowiednich znajomych.

JOLA na nr 7228
+ 7428
0-708-777-860

Kasia, 21 lat



Interesuje mnie szybko związek, bez zobowiązań. Wiek i wygląd nieważne.

KASIA na nr 7228
+ 7428
0-708-777-860



Masz kogoś dory? Ktoś ciagle stoi na Twojej drodze? Poznaj się kłopotów raz na zawsze, rzuci na kogoś kławie! Skuteczność gwarantowana. Wyśl sms'a o treści KŁATWA na 7228.

KŁATWA na nr 7228

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZŁĄŻAĆ W DNI ROBOCZE OD 9.00 DO 17.00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 I LUB WYŚLAĆ SMS O TREŚCI: POMOC TREŚĆ PYTANIA (NP POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500), NA NUMER 7128. LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYŚLANIA SMS-A TO NUMER 7128 1 PLN (12 Z VAT). NUMER 7228 2 PLN (24 Z VAT). NUMER 7428 4 PLN (48 Z VAT). NUMER 7328 9 PLN (108 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W ŚWIACACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMEREM 71405 TO 1 PLN (MIN 12 PLN W Z VAT).



PRODUCENT: NADEO/FOCUS HOME INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: TECHLAND
CENA: 89,90
WWW.TRACKMANIA.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 500 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

ALLOR | PUZZLE CLARKSONA POWRACAJA!



TRACKMANIA SUNRISE

Trackmania jest dziwna. Z jednej strony niby zwykła zręcznościowa samochodówka z całkiem efektowną (zwłaszcza w wersji Sunrise) grafiką, ale z drugiej... kto to widział, by w ścigalce chodziło o skakanie po platformach czy budowanie tras tak, aby mieć jak zaliczyć punkty kontrolne? A najdziwniejsze jest w tym wszystkim to, że taka formuła ma całkiem pokaźną rzeszę fanów.

extreme

Dziwne jest to jednak jedynie dla osób, które jeszcze w żadną Trackmanię nie grały, bo nawet pierwsza z nich wciągała aż miło. I to mimo takiej sobie grafiki, która w (przed)ostatniej odsłonie stała się przecież jedną z największych zalet. Skąd jednak ten dziwny zapis z nawiasem? Otóż wystarczy wejść na stronę gry, by dowiedzieć się, że Xtreme to jedynie...

Mania Xtreme

...dodatek do Trackmanii Sunrise. Alen nie jest najważniejsze – dodatek ten bowiem w wersji angielskiej... jest darmowy. Wystarczy mieć TMS, ściągnąć z serwera twórców jakieś 400 mega i gotowe. Jedyny problem to fakt, że ściągnąć można tylko wersję angielską. To tłu maczy polskiego dystrybutora, bo spolszczenie przecież kosztuje. Dziwić może jedynie, że **polski dodatek kosztuje więcej niż sama Sunrise**, ale na szczęście jest na to całkiem niezłe wytłumaczenie. Kupując dodatek, dostajemy bowiem także wersję normalną, tzn. (żeby jeszcze bardziej zamotać – a co, gorąco na dworze jest...) dokładnie to samo, co użyłbyśmy kupując i instalując podstawkę, a następnie dogrywając do niej wspomniany patch. Tyle tylko, że przeprowadzamy jedną instalację, a nie dwie, no i mamy wszystko po polsku... (Uff... mam nadzieję, że to zrozumie liście, bo sam zaczynam mieć wątpliwości.)

Mistrz kierownicy...

Podstawowy tryb gry to kampanie oficjalne (pomiędzy poszczególnymi trybami można się – rzecz jasna – swobodnie przemieszczać). Liczba mnożna jest tutaj jak najbardziej na miejscu,



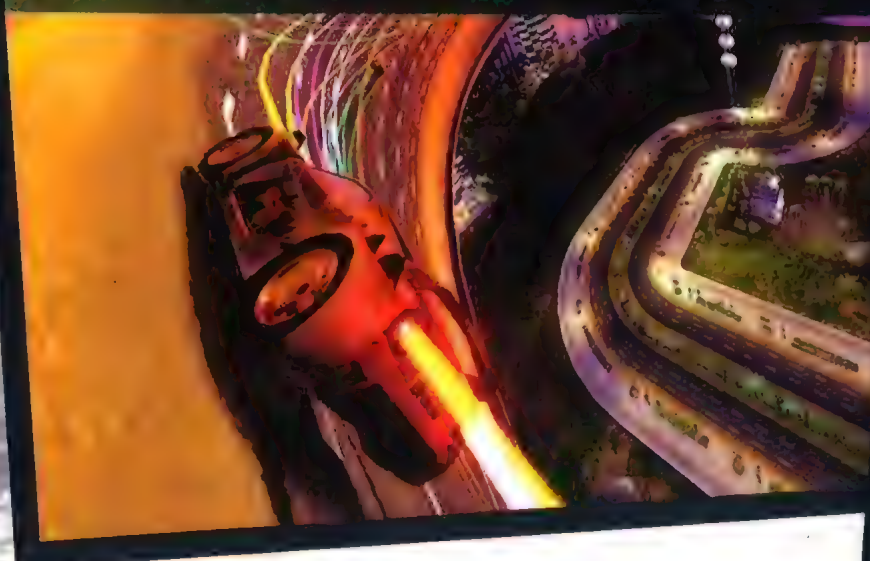
Ta bryka bez trudu wyciąga kilkadziesiąt km/h!

jako że możemy wziąć udział w pięciu różnych. Najbardziej intuicyjny jest Wyścig, czyli w miarę standardowe ściganie się z innymi zawodnikami. W porównaniu do zwykłych samochodówek przeciwnicy są jednak niematerialni i można przez nich swobodnie przejeżdżać, a jazda na skróty jest wręcz zalecana. Aby wygrać, trzeba zaliczyć wszystkie punkty kontrolne w odpowiednio krótkim czasie, natomiast sposób, w jaki do nich dotrzemy, nikogo nie interesuje. I żeby nie było – komputerowi przeciwnicy też ze skrótów korzystają, ba, jazda za nimi to najlepszy sposób, by te skróty poznać!

Drugi z trybów w miarę normalnych to Platformy. OK, jest on w miarę normalny dla fanów

zręcznościówek, a nie samochodówek, bo choć naszym zadaniem jest tutaj nadal dotarcie do mety po zaliczeniu wszystkich punktów kontrolnych, zamiast czasu liczy się liczba respawnów (zazwyczaj na tyle mała, że skacząc trzeba naprawdę uważać). Zaraz, skacząc? Ano właśnie – o równej drodze w tym trybie zapomnijcie. Już prędzej będą to kawałki wiekiego mostu biegnącego nad jakimś zbiornikiem wodnym czy podziurawione estakady, a to oznacza jedno: najważniejsze jest wycucie prędkości, tak by nie tylko przeskoczyć np. nad przepaścią, ale również, by wylądować na tym malutkim skrawku asfaltu tuż za nią. Nie zawsze się to udaje, ale po to są właśnie respawny – wracamy do ostatniego punktu kontrolnego i możemy próbować ponownie.

Zakrecona, zakrecona...



...trybi aż milo!

Kolejna kampania to Puzzle. Tu jest jeszcze ciekawiej, bo zanim wyruszymy na trasę, musimy ją sobie sami zbudować w edytorze. Twórcy zapewniają punkty kontrolne, oddają nam do dyspozycji ograniczony zbiór klocków, a co z nimi zrobimy, zależy już tylko od nas. Na mapie są często jeszcze kawałki trasy, które „niby” mają nas naprowadzić na właściwe rozwiązanie, ale... diabeł tkwi w szczegółach. Bardzo często korzystając z podpowiedzi trasę przejechać – przejeżdżamy, ale by uzyskać dobry czas, trzeba pogłównać samemu.

Ostatnie dwie kampanie to samochodowy odpowiednik Tony'ego Hawka (tryb, w którym dostajemy punkty za wykonywane – zazwyczaj w powietrzu – ewolucje, trochę jak w Crashday, tyle że bez gunów i modelu zniszczeń, którego w tej grze nie ma) oraz oparty na nieco podobnym pomysłe tryb Zakrecona. Jest to coś w rodzaju połączenia wyścigu z ewolucjami – trasy są krótkie i przygotowane z myślą o kaskaderach, a ostatni z nich na linii mety odpada (to tak w uproszczeniu, bo samochody nie tyle kończą udział w wyścigu, co zmieniają stronę, ale to tylko drobne szczegóły niepotrzebnie zaciemniające obraz).

Realizm???

Co ciekawe, mimo generalnie bardzo zręcznościowego charakteru gry i niesamowitych prędkości (nasze cztery kółka spokojnie rozwijają 500 na godzinę – bo na większości tras są tylko jeszcze pola turbo!), w jednej z trzech dostępnych scenarii – na wybrzeżu – wozy zachowują się całkiem realistycznie! Uczucie bardzo dziwne, gdy nagle trzeba zacząć hamować do 100 na godzinę, mimo że wcześniej pokonywało się zakręty trzy razy szybciej, ale można się dość szybko przestawić. Tym bardziej że i mapy wyglądają znacznie bardziej realistycznie, w przeciwieństwie do wielkich pętli czy mostów donikąd będących standardem w pozostałych scenariach.

Jeśli zaś chodzi o realizm w pozostałych dwóch lokacjach (Wyspa i Zatoka), to jest on równie duży jak w takim na przykład Wipeout. Blacha się nam nie rysuje, skakać możemy na dowolnie duże odległości, przeciwnicy to duchy – jedyny problem to wypadnięcie z trasy, bo zazwyczaj trudno na nią wrócić, a nawet gdy się to uda, niełatwo odrobić straty. Zaczynać od początku można na

szczęście dowolną liczbę razy, żadne sankcje za to nie grożą – ważne tylko, by ostatecznie zdobyć odpowiedni medal (brązowy na poziomie najniższym, srebrny na średnim lub złoty, jeśli jesteś maniakiem). Prócz medali zdobywa się również miedziaki, ale te przydatne są tylko przy późniejszym konstruowaniu własnych tras (dostajemy za nie dodatkowe segmenty).

Jeśli tylko lubisz zręcznościowe samochodówki, a do tego nie boisz się główkowania – lepszej gry na PC nie znajdziesz.

Scenerie trzy...

Tylko trzy dostępne scenerie (i po jednym wozie na każdą) to jedyna poważniejsza wada tej gry. Ale choć takie ograniczenie w każdym innym tytule byłoby niemal na pewno gwoździem do trumny, tutaj... Cóż, może i trochę to z początku przeszkadza, zwłaszcza gdy gry jeszcze na oczy nie widzieliśmy, a oceniamy ją jedynie na podstawie suchych faktów, ale gdy się już zacznie grać... Powiem tak: jeśli chodzi o dynamizm i uczucie prędkości, jest to jedna z najbardziej zakreconych samochodówek na PC.

W sieci i edytorze

Scenerie to jedyne, czego w tej grze mało. Tras jest bowiem całe mnóstwo (i można je za free ściągnąć z serwera twórców bez potrzeby wychodzenia z gry). To akurat nie powinno dziwić, bo ich edytor dostaje się przecież razem z grą. Zresztą ściągnąć można nie tylko trasy, ale również nowe kampanie oraz zapisy duchów. A i edytorów jest więcej: prócz tych tras i kampanii są jeszcze edytory duchów, powtórek oraz skórek, w jakie przebiegają się wozy.

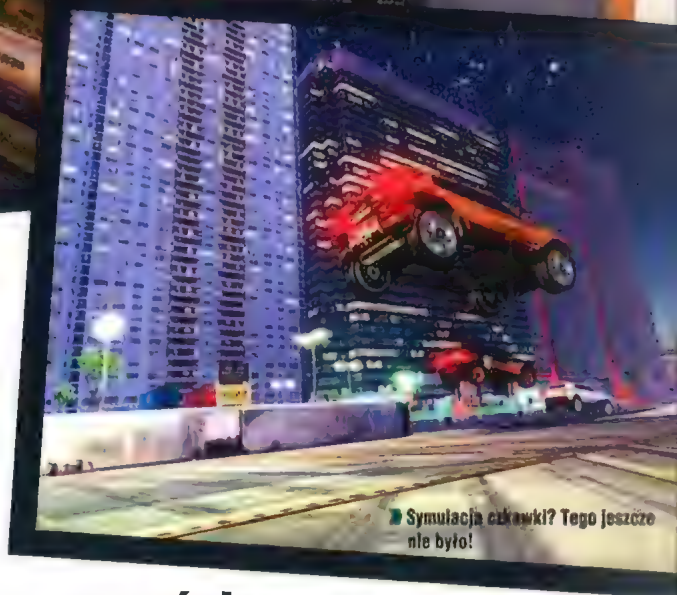
Bogate są również opcje gry z innymi, nawet jeśli nasz komputer nie jest w żadnej sieci. W takich przypadkach można skorzystać z „gorących pośladowców” (przynajmniej chyba, że pośladowki są fajniejsze niż krzesła) i rozegrać pojedynek w rundach lub wyścig z czasem.

Ten ostatni to nic nowego – w przeciwieństwie do rund, w których wszyscy gracze przejeżdżają trasę, a następnie najsłabsi mogą swój czas poprawić. Każda z powtórek zmniejsza limit rund (ustalany przed rozpoczęciem rozgrywki) gracza poprawiającego czas, a gdy ten się skończy, odpada z gry.

Oczywiście można się również ścigać w sieci: na rundy (w multiplay'u działa to na nieco innej zasadzie – dostaje się punkty za miejsce na mecie, a ścigać się można na więcej niż jednej trasie, nie ma też powtórek, tylko limit punktów, który musi zdobyć najlepszy gracz, by wygrać), z czasem, zespołowo (tak jak na rundy, tyle że punkty liczy się zespołowo), na okrążenia (ustala się albo limit czasowy – kto będzie najdalej, wygrywa, albo liczbę okrążeń) albo w trybie Ewolucje. Dodatkowo jeśli zabawa ma miejsce w Internecie, wyniki graczy są przysyłane do centralnego serwera i wpływają na miejsce w ogólnosiwiatowym rankingu (jedynie wyniki uzyskane w trybie Zespół nie są brane pod uwagę).

Manii ciąg dalszy?

I to jaki! Jeśli tylko lubisz zręcznościowe samochodówki, a do tego nie boisz się główkowania – lepszej gry na PC nie znajdziesz. Fakt, że wersja z dodatkiem jest dość droga, ale jeśli nie miałeś podstawki, warta swojej ceny. (CDA)



Simulacja czkawki? Tego jeszcze nie było!



PRODUCENT: RAVEN SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 79,99
WWW.QUAKE4GAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,5 GHZ
RAM: 384 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

QN'IK | A GDZIE MOJE „HUMILIATION”!?

QUAKE 4 PL

Z oceną polonizacji Q4 mam nie lada kłopot. LEM wykonał kawał bardzo dobrej, ale zarazem mało komu potrzebnej roboty. Cóż począc – po tylu miesiącach od właściwej premiery wszyscy zainteresowani Quake’iem gracze dawno już go kupili i przeszli w wersję angielską. Tym bardziej że i ona była sprzedawana w niektórych polskich sklepach za mniej niż 100 złotych.

Jedynie, co tłumaczy tak duże opóźnienie premiery gry, to konieczność przygotowania spolszczenia, które jest tu – o dziwo – pełne. Przetłumaczono nie tylko nieliczne napisy, ale również wszystkie kwestie mówione. Oczywiście da się zauważyć, jakiś nieprzetłumaczony komunikat tekstowy, jednak o tym nie warto nawet wspominać, gdyż teraz po (i tak nietrudnej) grze poruszać się będzie mógł naprawdę każdy.

Głosy aktorów (na ucho nie są to profesjonaliści, choć i tak źle nie jest) zostały dobrane nie najgorzej, choć czuć w wypowiedziach przez nich kwestiach pewną sztuczność. Co innego multi – tu jednak niezbyt miła niespodzianka, mianowicie przetłumaczono również komunikaty, które wypowiadał znany i lubiany

basowy głos. Ileż emocji kryło się za tym „you have lost the lead”, ew. „your team has the enemy flag”. W Quake’u 4 PL kwestie te są również mówione po polsku. Głosem mocno pogrubionym elektronicznie, ale nie brzmiącym już tak dobrze jak oryginał.

LEM, wydając grę tak długi czas po premierze, życzy sobie za nią 80 złotych. Nie jest to może jakaś oszałamiająco niska cena, ale zawsze lepsza niż dwie i pół stówki, które dystrybutor chce za wersję angielską. Choć w przypadku takiego opóźnienia lepsze było



by zachowanie a la Cenega, która wydała spóźniony Sid Meier’s Pirates od razu w taniej serii. [CDA]



POLONIZACJA | SID MEIER’S PIRATES! PL | STRATEGIA

PRODUCENT: FIRAXIS GAMES
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 49,90 Zł
WWW.2KGAMES.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

MAC ABRA | PIRACI DAJĄ RADE

SID MEIER’S PIRATES! PL

Spolszczenia Cenegi są jak pudełko czekoladek. Nigdy nie wiesz, co się trafi. Czasem świetne, czasem wprost przeciwnie. W przypadku gry Pirates trafiłem na wielką czekoladkę z wisienką w likierze w środku. Krótko mówiąc – palce liżać.

I na tym właściwie powinienem zakończyć, jako że tak naprawdę nie ma w niej czegoś, czego warto się cześcić. Bo i instrukcja napisana ładnym językiem, bez widocznych baboli, i pudełko ładne, i zawartość (uwzględnijmy cenę) w pełni satysfakcjonująca.

A sama polonizacja? Kłowna, bardzo staranna, fachowa (ważne!), również bez żadnych usterek, o których warto by wspomnieć. A przyznam się, że troszkę ich szukałem, bo dla recenzenta nie znaleźć żadnego istotnego babola to wielki obciach.

Zachowano firmową czcionkę, w instrukcji (tzn. specyficznej „piratopedii”) nie pomyłono żadnego screena i sensownie połączono fa-

chowe terminy z przystępnym językiem, dzięki czemu czyta się to z przyjemnością. Czepiłbym się tylko nazw jednostek podczas bitew „naziemnych” oraz klasyfikacji miast, ale... tak to sobie wymyślili twórcy Pirates, a nie nasi tłumacze. Są też miejscami nieco zgrzytające zdania typu „atakujesz hiszpańska brygantyna”, ale to tylko „urok” różnic pomiędzy polskim i angielskim, o co winić tłumaczy nie można.

Po takiej laurce wypadłoby więc wystawić 10. Ja dam „tylko” 9+. Za co? Bo choć nie jest to wina Cenegi, tak czy siak gra dociera na nasz rynek z potężnym opóźnieniem i tym samym jest to już – Bulhakow się kłania – „jesiotr drugiej świeżości”. Tym niemniej nadal baaardzo smaczny „jesiotr”, o czym sam się przekonałem – włączyłem, by przetestować polonizację i... tydzień z głowy. Ma się wręcz wrażenie, że gra się w rzemieńską polską grę (i za „polską” cenę). [CDA]



PRODUCENT: HEADFIRST PRODUCTIONS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 29,90 zł
WWW.CALLOFCTHULHU.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA TANIO I DOBRZE

CALL OF CTHULHU

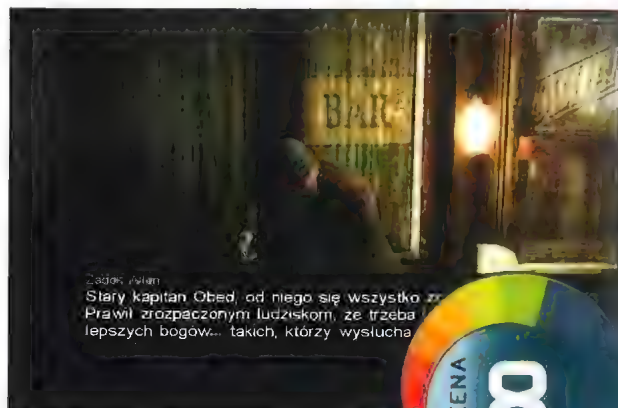
MROczne ZAKĄTKI ŚWIATA

W poprzednim numerze dostało się Cenedze ode mnie za wpadkę z polonizacją TR:L. Na szczęście dziś nie muszę się wyżyłsiwiać.

Nie ma ku temu najmniejszych powodów. Call of Cthulhu: Mroczne Zakątki Świata zostały u nas wypuszczone w taniej serii, dzięki czemu za naprawdę niewielkie pieniądze (raptem 30 złotych) otrzymujemy premierowe wydanie wyśmienitego dreszczowca. (Do każdego zestawu dołączono również bonus w postaci losowej karty do gry CoC Collectible Card Game.) Do tego całkiem zadowalająco wypadło samo tłumaczenie (na szczęście pokuszono się jedynie o polonizację kinową). Jak zawsze, nie ustrzeżono się kilku drobnych wpadek i potknięć, ale też nie jest to nic, za co należałoby tłumaczy postawić przed plutonem egzekucyjnym.

By nie być gołosłownym, podam może kilka przykładów. I tak, w instrukcji na stronie

15 znajdziemy sformułowanie: „Aby **donieść** sukces (...)”, zaś w kilku innych miejscach potknięto literkę „d” w słowie „przedmioty”. W samej grze znalazło się kilka brakujących lub zbędnych spacji i innych drobnych literówek. Niektóre zwroty brzmią trochę komicznie (choć zamierzenie z pewnością było inne), jak np. „Wyznawców tej mrocznej sekty spotkać można wystających na rogach ulic, gdzie rzucają groźne spojrzenia w kierunku nieszkodliwych sąsiadów (...)”, inne zaś to najprawdopodobniej wynik zwykłego przeoczenia, np. „(...) są na świecie rzeczy, o których większość ludzi nawet się nie śniło”. Znalazło się też kilka takich, które z całą pewnością można było nieco zgrabniej przełożyć. Z poważniejszych błędów, które udało mi się wychwycić, to „nieznanych” pisane oddzielnie. Szkoda też, że trafiają



Zadok: zwiast
Stary kapitan Obed, od niego się wszystko z
Prawi zrozpaczoną ludziskom, że trzeba
lepszych bogów... takich, którzy wysłucha

OCENA 8

PODSUMOWANIE

- ✦ wyśmienity tytuł za niewielkie pieniądze
- ✦ polonizacja przyswajalna
- ✦ trochę babolek, ale się uchwyciło, a to zasada nie ma same drobniaki

OCENA GRY: 7

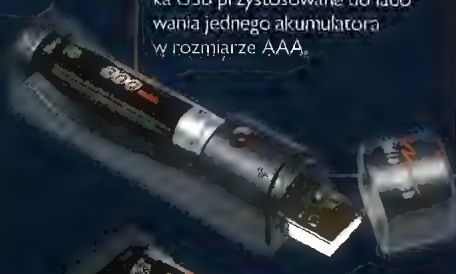
się kwestie, które nie zostały przetłumaczone (np. bełkot pijanego Zadoka na samym początku). Jak sami widzicie, trochę tych potknięć jest, jednak uważam, że jak na taką ilość tekstu naprawdę nie jest źle. Myślę, że polonizatorzy mogą spać spokojnie. Wielcy Przedwieczni raczej nie będą ich ściagać za spartoloną robotę... :) [GDA]

KONKURS SMS

Do wygrania



2x PRAETORIAN MT1500
Gamepad dla komputerów PC
ergonomiczny kształt z gumowym
pokryciem obudowy



SINGLE USB CHARGER

Niewielkich rozmiarów ładowarka USB przystosowana do ładowania jednego akumulatora w rozmiarze AAA.



DOUBLE USB CHARGER

Niewielkich rozmiarów ładowarka USB przystosowana do ładowania dwóch akumulatorów w rozmiarze AAA.



2x PRAETORIAN RF MT1501
Bezprzewodowy gamepad dla
komputerów PC.

Oraz kamery internetowe:
Media-Tech HAPI i Chepre.

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Który z padów jest bezprzewodowy?

- a) Praetorian MT1500
b) Praetorian RF MT1501

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.MTX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7161!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 5 września 2006 r.

PRODUCENT: BETHESDA SOFTWORKS
 DYSTRYBUTOR: CENEGA
 CENA: 129,90 zł
 WWW.ELDERSCROLLS.COM

WIN XP
 PROCESOR: 2 GHz
 RAM: 512 MB
 GRAFIKA RAM: 128 MB

ALLOR | WERSJA PL DLA WSZYSTKICH!

OBLIVION PL

Oblivion wielkim RPG-iem jest i basta. Na jego spolszczenie trzeba było wprowadzić trochę poczekać, ale wreszcie jest. Czy rodzima wersja również zasługuje na 10?



Mimo nieco wyższej od przeciętnej ceny, pierwsze wrażenie jest jak najbardziej pozytywne. Grube pudełko mieści bowiem angielską wersję gry, płytę z patchem polonizacyjnym, bonusową płytę DVD z materiałami o grze, wydany w formie stustronicowej książeczki przewodnik po świecie oraz gruby, niemal trzystustronicowy drukowany poradnik. Prócz tego jest też mapa świata, instrukcja do gry oraz reklamówki, co w sumie składa się na wydanie niemal równie bogate, co angielska wersja kolekcjonerska. Jedyne różnice to brak monety oraz informacji o kolekcjonerskim charakterze, ale za to mamy niższą cenę, książkowy poradnik i rodzimy język. Pierwszy duży plus dla Cenegi.



mocno się muli. Do tego na dysku trzeba mieć jeszcze sporo wolnego miejsca (inaczej pojawiają się dziwne komunikaty błędów – jeśli macie problemy z instalacją patcha, najpierw sprawdźcie ilość wolnego miejsca), ale to jedyna niedogodność, a patch instaluje się w końcu tylko raz. Nawet gdy zechcemy wrócić do wersji angielskiej, można go po prostu wyłączyć jak każdy inny mod (wprawdzie kilka menuów zostają w wersji PL, ale w niczym to nie przeszkadza).

Wystarczy jednak przebrnąć przez część techniczną, by w pełni docenić trud włożony przez Cenegę w polskiego Obliviona. OK, gdzieś tam można się do języka przyczepić, ale przy ogromie pracy wykonanej w ciągu trzech miesięcy nie ma to znaczenia. W głównych kwestiach błędów właściwie nie ma, a terminologia zgodna jest z poprzednią częścią, za co należy „winić” rodzimych fanów, z którymi podczas polonizacji współpracowano.

Dzięki temu ogólna ocena wersji PL musi być jak najbardziej pozytywna. Bardzo bogata zawartość pudełka, dobre – mimo ogromu pracy – kinowe spolszczenie, pozbawione większych błędów podręczniki (choć w paru miejscach korekta się nie popisała, ale błędy zbyt rzadkie nie są: głównie literówki i spacje), bezproblemowa współpraca z angielskimi modami i save'ami, możliwość wyłączenia spolszczenia... Do tego fakt, że patch można za darmo ściągnąć ze strony Cenegi, a następnie zainstalować na wersji angielskiej... czy można chcieć czegoś więcej? Drobiazgi, problemy wprawdzie były, ale dziełko jest jak najbardziej na miejscu! [CDA]

Na drugi plus przyjdzie niestety trochę poczekać, bo instalacja do najbardziej dopracowanych procesów nie należy. Brak polskojęzycznych komunikatów to drobna przypadłość, ale o tyle trudna do wybaczenia, że wystarczyło przy tworzeniu wybrać jedną dodatkową opcję (co wymaga 1 – słownie jednego – dodatkowego kliknięcia myszą) i miałyby się to z głowy. Może również irytować trochę długi czas, jakiego potrzebuje instalator na sfinalizowanie pracy. Jego okienko zamyka się dopiero parę minut po przetrzuceniu na dysk wszystkich plików niezbędnych do grania, umieszczeniu na pulpicie skrótu oraz wyświetleniu pliku readme. Nie jest to problem szczególnie uciążliwy, ale niecierpliwy gracz może pomyśleć, że program się zawiesił...

Gdy wersja angielska znajdzie się już na dysku, można przystąpić do instalacji patcha spolszczającego. To także trwa (około dwudziestu minut), a w początkowej fazie komputer

OCENA 9

PODSUMOWANIE

- dołączony dobry poradnik
- wersja polska
- angielska do wyboru
- dobre spolszczenie
- wymagane cierpliwości przy instalacji

OCENA GRY: 10

PRODUCENT: PARALLAX ART STUDIO WIN 2K/XP
 DYSTRYBUTOR: REF ENTERTAINMENT PROCESOR: 800 MHz
 WWW.LIQUIDATOR2.COM RAM: 512 MB
 GRAFIKA RAM: 64 MB

QN'IK | PIEKŁO GRACZA

LIQUIDATOR

WELCOME TO HELL

Pamiętacie te czasy, kiedy do upadłego zagrywalimy się w pierwszego Liquidatora? Te nieprzespane noce, wielkie emocje i dziką satysfakcję z ukończenia gry? ...Ja też nie.

Jeśli nie słyszałeś o pierwszej części recenzowanego tu dzieła, nie przejmuj się – oznacza to tylko tyle, że nie urodziłeś się za naszą wschodnią granicą. Nigdzie poza Rosją gra się nie pojawiła, nie pozostawiła też po sobie zbyt wielu śladów (wszystkie, niewątpliwie rozliczne, fanowskie strony zostały pewnie zamknięte przez carską policję w okolicach 1905 roku). Jedynie z ekranów na ścianach w misji treningowej Liquidatora 2 można zobaczyć, że pierwsza część powstała w 1997 roku i wyglądała jak mocno zubożony Duke Nukem. Nie chciał snuć teorii spiskowych, ale w ogóle wyglądała jak niezbyt dobra totalna konwersja oparta na przedpotopowym silniku Build.

Technoszatan

Dość jednak o prehistorii, wszak teraz nasze monitory wypełnia pentagramy i inne szatany za sprawą nowego tytułu Parallax Arts. Powiedziałbym również, że uszy dodatkowo zostaną zalane ciężkimi brzmieniami rosyjskiego tru/grim/black metalu, niestety – zamiast niego mamy tutaj jakąś technodyskoteczkową szmirę.

Historia pełnego szatana...

Podobno ta gra ma fabułę, choć nie mogę tego powiedzieć z całą stanowczością. Zarys czegoś takiego jak historia jednak się pojawia, gdyż tytuł nawet ma własne intro. Nie mam pojęcia, o co w nim chodzi, ważne jest tu jednak to, że są jacyś kosmici i jakieś wymiary. Ziemia jest zagrożona, a ja jestem sam. W gruncie rzeczy – po co komu wiedzieć więcej, gdy setki przeciwników czekają?

...który miał wszystko...

Często przy okazji gier, w których bohater rzucany jest sam do walki z kosmitami, zasta-

nawiliśmy się, dlaczego dano mu tylko zwykły pistolecik, czasem jedynie z nielimitowaną amunicją. Liquidator tego „błędu” nie popełnia, wyróżnia się tu z dumą swoją oryginalnością. Mianowicie – wszystkie rodzaje broni, wraz z kompletem amunicji, masz już na samym początku każdego z trzech (!) poziomów występujących w grze. Nie wiem, czemu miało służyć tego typu rozwiązanie, wiem zaś, co to wistocie robi: psuje grywalność, która i bez tego plasowała się gdzieś w okolicy dna oceanu. Masz wrażenie, że grasz na god mode!

...wszyscy mu mogli podskoczyć...

To odczucie wzmacniane jest jeszcze dodatkowo „potęgą” wrogów. W praktyce na dwóch etapach możesz się czuć właściwie nieśmiertelny – wrogowie czymś tam w ciebie strzelają, ale ich skuteczność jest mniej niż marna. W dodatku w wielu miejscach można znaleźć apteczki albo flaszki, które albo leczą... albo kapeczą. Po spędzeniu kilku straconych godzin nad grą myślałem, że te dobre to czerwone, te złe zaś – zielone. Tymczasem gdzieś przeczytałem, że ich działanie jest... generowane losowo. Zadziewiający algorytm, muszę przyznać.



Coś w rodzaju szklanej kuli. Liquidator, jak widać, nie ma przyszłości.

...ale on i tak cierpiał...

Na czym zaś polega sama gra? Na zbieraniu run-kluczy, otwieraniu drzwi, zabijaniu wrogów, szukaniu run, otwieraniu, zabijaniu wrogów, szukaniu run... Mówię wam – fascynujące tak samo jak odnajdowanie błędów w zeznaniu podatkowym.

...na hezsens egzystencji

Graficznie Liquidator plasuje się gdzieś poniżej Quake 3: Arena. Jednak tylko pod względem szczegółowości, gdyż już klimatem nie dorównuje nawet windowsowemu Saperowi. Nie oznacza to jednak, że gra jest przyzwoicie przygotowana pod względem technicznym. Na moim komputerze Liquidator uparcie uruchamiał się w oknie i nie chciał zapamiętać, że wolę grać na pełnym ekranie. Gorsze rzeczy mogą wystąpić, gdy masz nową kartę Nvidii z aktualnymi sterownikami. W takiej sytuacji ratunkiem będzie downgrade oprogramowania. Od razu mówię: naprawdę nie warto.

Podtytuł gry brzmi „Welcome to hell” i w pewnym stopniu oddaje on moje odczucia po grze. Liquidator nie jest może genetycznie zły, nie irytuje szczególnie nieporęcznymi – jest jednak na wskroś nudny. Można więc chyba powiedzieć, że piekło gracza mogłoby polegać na tym, że wychodziłoby tylko takie tytuły.

Polecam odpalić Liquidatora na początku roku szkolnego. Po (góra!) kwadransie z ulgą zamienisz grę na coś ciekawszego, np. podręcznik biologii. **IGDAI**

Pod względem skomplikowania gra przypomina nieco Wolfenstein 3D.

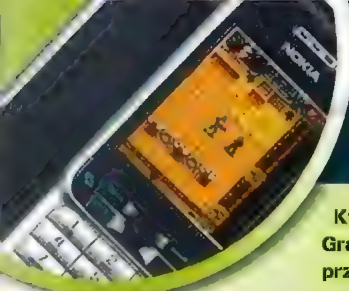
OCENA
2

GRYWALNOŚĆ 2
VIDEO 7
AUDIO 2

PODSUMOWANIE

grafika nie straszy!
nie budzi odruchu
wyniósł

nuda
nuda
i raz jeszcze nuda
poza tym szereg
pomniejszych wad



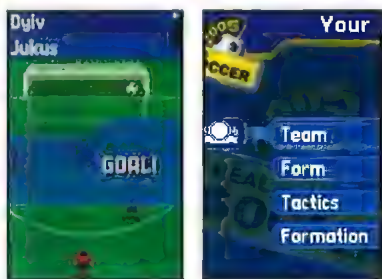
KOMÓRKA MOBILENIEGO GRACZA

www.kmg.cdaction.pl

Kto ma ochotę na ćwiartkę? Właśnie teraz bowiem stuknęła ona Komórce Mobilnego Gracza (zwanej też Kąciakiem Mobilnego Gracza – jak kto woli). W 25. już wydaniu możesz przypomnieć sobie Mundial, sprawdzić, czy tworzysz z dziewczyną dobraną parę (I), a nawet... pograć w Kroniki Riddicka na telefonie!

Gry były testowane na telefonach
NOKIA 3230, 6820, NGage

Jazda obowiązkowa: wchodzi na stronę www.kmg.cdaction.pl, pisz recenzje i wysyłaj je pod adres kmg@cdaction.pl. Każdy ma szansę pojawić się w tym dziale, a za opublikowanie recenzji czeka nagroda. Aby ściągnąć gry, kody wysyłaj pod numery podane na belce obok recenzji. Do cen należy doliczyć opłatę za ich ściągnięcie przez WAP (zależną od cennika operatora). Gry ściągać można w sieciach Orange, Era, Plus i Heyah. W przypadku tego ostatniego należy w telefonie zastosować te same ustawienia, co w Erze.



Autor: Gregorius

Real Soccer 2005

Mimo że mundialowe szaleństwo powoli mija, warto choć na chwilę zatrzymać się przy omawianej tu grze. Tym bardziej że w porównaniu z innymi kopanymi na komórkę prezentuje się całkiem niezle. Już w menu głównym znajdziecie opcje, do których przyzwyczaili nas pecetowe gry tego typu. Mamy szybki start oraz ligę. Można określić zarówno własną drużynę, jak i naszego przeciwnika. Do wyboru kilkanaście klubów, stroje, style gry oraz ustawienia taktyczne. Co ciekawe, mieszanie w tych opcjach faktycznie wpływa na kształt rozgrywki! Sam mecz prezentuje się całkiem niezle, piłkarze starają się trzymać swoje pozycje, niemal zawsze jest do kogo podać. Całość zaś przebiega według najlepszych piłkarskich zasad. Niestety – ciągle jest to arcade. Mimo zgrabnej grafiki, gra jest równie subtelna, co Rastak w polu karnym. Ale zagrać i tak warto.

GATUNEK: SPORTOWA
CENA: 10,98
OCENA: 4

ABY ŚCIAĞNĄĆ GRĘ, WYŚLIJ SMS O TREŚCI AA99.039513 POD NUMER 7965.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS T720, T722, T723, V300, V400, V500, V600, V720, SIEMENS S55, S15, CX65, SL65, MC60, C60, SONY-ERICSSON T610, T630, K5001, K7001

Autor: Gregorius



The Chronicles of Riddick

Głównego bohatera gry przedstawiać nie trzeba. Zabójca, znany choćby z filmu „Pitch Black”, na dobre zagościł w blaszonym i komórkowym świecie. **O ile jednak pecetowe przygody były znakomite, o tyle ich mobilna wersja jest nieco gorsza.** Fabuła bez zmian – pokonu emy przeskoczy na ulicach Nowej Mekki, uciekamy z więzienia i w końcu trafiamy do Necromongerów. Istotną wadą jest grafika. Prezentuje się co prawda ładnie, różne efekty są OK, ale po oczach daje niezgodność w ukazaniu postaci i tła. Wygląda to, jakby były w innych perspektywach. Nieco szwankuje prędkość rozgrywki – jak dla mnie, gra się nieco ślimaczy. Zasadniczo z minusów to tyle. Jest trochę strzelania, szukania przejść, skądania się w ciemności. Broń w no-mie. Kolejne poziomy są dość ciekawe i nie nudzą się szybko. Ogólnie całkiem miła gra akcji. Jeśli lubisz Riddicka – polecam!

GATUNEK: AKCJA
CENA: 6,10
OCENA: 4

ABY ŚCIAĞNĄĆ GRĘ, WYŚLIJ SMS O TREŚCI AA99.042491 POD NUMER 7570.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS CX65, SONY-ERICSSON K500, K700, MOTOROLA V525, V600, V500, V400, V300, V220, V180, C650, C651

Autor: Gregorius



Pitstop

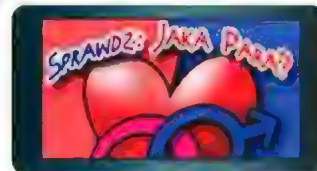
Gdy się ogląda relacje z Formuły 1, często można zapomnieć, że te wyścigi nie istniałyby bez koleśki uwijających się w bokсах technicznych. Mało kto jest świadom roli, jaką odgrywają podczas wyścigu. **Pitstop pozwoli wam wcielić się właśnie w serwisanta, który dwójce się i trol, by jak najszybciej obsłużyć maszynę.** Gra, wykorzystując oryginalny pomysł, jest najwykleszą zręcznościówką. Od tempa naciśnięcia klawiszy zależy prędkość zmiany opon i wlewania paliwa. Interesująco prezentują się opcje – można określić charakter kierowcy, styl jazdy oraz parametry techniczne pojazdu. Pod tym względem gra przypomina nieco prymitywnego menedżera. Graficznie program trochę kuleje, jednak idzie się przyzwyczaić. Większym problemem jest sama rozgrywka – może się znudzić szybciej, niż się początkowo przypuszcza. Mimo wszystko jednak gra, jak na zręcznościówkę, jest całkiem dobra.

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
CENA: 6,10
OCENA: 3+

ABY ŚCIAĞNĄĆ GRĘ, WYŚLIJ SMS O TREŚCI AA99.038837 POD NUMER 7570.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS S55, MC60, C60; MOTOROLA T720, V300, V500, V600; SONY ERICSSON T610

Autor: Gregorius



Jaka para

Wśród gier na komórkę czasem trafiają się programy, które trudno zasufladkować. Jaka para to w gruncie rzeczy nie gra, a psychotest. **W zamysłu twórców ma on sprawdzać, czy twój związek skończy się weselną zabawą, czy karczemną awanturą.** Pierwszy minus: do wymagań sprzętowych należy zaliczyć posiadanie partnera. Trudno, ale gdy już podolaś, przyjdzie waszej dwójce odpowiedzieć z osobna na 15 pytań. Dotykają one zarówno płaszczyzny emocjonalnej, jak i spraw przyziemnych. Program zlicza odpowiedzi i porównując je stawia diagnozę. Test jest niestety dość naiwny, co mimo wyczerpującego podsumowania rzutuje na ocenę całości. Graficznie może się podobać, ale nie o to tu chodzi. Jaka para to przede wszystkim ciekawostka. Nie bierzcie jej poważnie, a potraktujcie jako zabawę... W innym przypadku – nie warto nawet ściągać.

GATUNEK: PSYCHOTEST
CENA: 3,66
OCENA: 2

ABY ŚCIAĞNĄĆ GRĘ, WYŚLIJ SMS O TREŚCI AA99.036561 POD NUMER 7365.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS S55, C55, MT50, SL451; SONY ERICSSON T610

Nokia seria 30 8910i, 3510i
Nokia seria 40 6810 6650 6800 7250 7600 7250i 6610 7210 7200 3200 3100 3120 6230 3300 5100 6220 6200 6100 5140
Nokia seria 60 N-Gage 9200 3660 7650 3650 i inne

Jeśli po ściągnięciu gier coś nie będzie działać – skontaktujcie się z działem reklamacji poprzez formularz na stronie www.kmg.cdaction.pl (na dole). Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgsm.pl lub www.orange.pl).

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

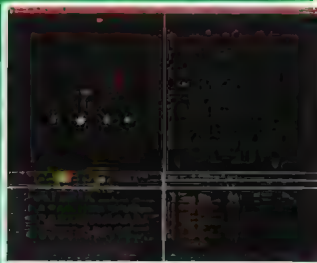
500 Torped | Dla fanów sprintu i Star Treka

Każde freeware współtworzone jest przez serwis
Victory Games: www.victorygames.com.pl

Nie trzeba oglądać horrorów, aby się bać – można sięgnąć po książkę albo po odpowiednią darmową grę...

NETREK

Coś dla wielbicieli Star Treka. Ten freeware łączy prostą strzelankę z symulatorem dowodzenia kosmicznym myślicielem.



Netrek ma wyłącznie tryb gry wieloosobowej. Po dołączeniu do rozgrywki wybieramy jedną z czterech dostępnych stron konfliktu: Federację, Romulan, Klingonów bądź Orionów. Szanse są tu jednak równe, więc niezależnie od decyzji, będziemy mieli dostępne takie same statki kosmiczne. Celem zabawy jest zajęcie wrogich planet w wygenerowanej galaktyce. Każdej z nich jest przyporządkowana określona armia, której liczebność cały czas się zwiększa. By wykonać zadanie, należy przetransportować więcej swoich żołnierzy, niż stacjonuje na upatrzonym przez nas ciele niebieskim. Jeśli ktoś lubi pojedynki gwiazdne, jest to coś dla niego. Jak w prawdziwym Star Treku, istnieje możliwość uruchamiania tarcz i urządzeń maskujących – jednak wtedy może zabraknąć energii, aby podczas walki oddać ten jeden końcowy strzał. Netrek to gra decyzji.

I gdyby nie trudne do opanowania sterowanie, polecałbym ją każdemu.

<http://netrek.pl/>

FIEND

Łoczek dwudziestego wieku, samotny łodacz wyrusza do malej wioski sprawdzić, czy pobliska kopalnia nadaje się do posownego owaru.

Fiend bazuje na świeżo stworzonym przez H.P. Lovecrafta. Jest to połączenie przygodówki z grą akcji. Naszego bohatera widzimy z góry. Na ekranie przedstawiony jest tylko ten fragment otoczenia, który może zaobserwować postać. To potęguje napięcie szczególnie wtedy, gdy spodziewamy się ataku... A może to już za ścianą? Jest to jedna z tego typu produkcji, w której oprawa dźwiękowa tworzy niesamowity klimat. Muzyka odzywa się tylko w paru momentach.



jest delikatna, ale nie pozwala o sobie zapomnieć. Cały czas ma się wrażenie, że ta chwila, za rogu wyskoczy niewyobrażalne monstrum. Z taką dawką emocji często można się wystraszyć nawet zwykłego wypłódniałego wilka.

Warto, niesamowity klimat. Dla ciekawych się bać.

<http://cdaction.pl/?x=135>

RUNMAN

Lubisz sprint? Oto coś dla ciebie!

Główny bohater to biegnąca przed siebie gwiazdka. Zadaniem gracza jest dopilnowanie, aby dotarła jak najdalej. Sterowanie odbywa się za pomocą dwóch strzałek: w górę i w dół. Sprinter natrafia na trzy typy przeszkód: płotek do przeskoczenia, tunel do przetrurlania się oraz umieszczony wysoko murek, o który można się rozbić, gdy niepotrzebnie się podskoczy. Z każdą kolejną przeszkodą gracz otrzymuje jeden punkt – a im więcej punktów, tym szybciej gwiazdka biegnie.

Grafika jest typowo kreskówkowa. Wyraźnie widać, że autor nie przyłożył się do niej odpowiednio – przeszkód przed bohaterem nie można określić jako proste, a raczej prostackie. Podczas gry z głośników płynie wesoła muzyłka. Niestety nie da się całkowicie wyciszyć głosu, a moment, w którym bohater przywali w przeszkodę, jest nagany zbyt głośno w stosunku do pozostałych dźwięków.

Mój rekord to 83 punkty, a twój jaki będzie?

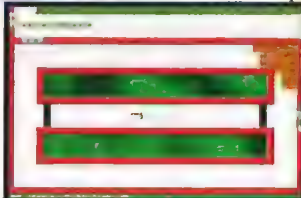
<http://cdaction.pl/?x=136>



METEOR

Autorem tekstu jest czytelnik:
Michał Tokarczyk

Meteor to prosta strzelanka z akcją obserwowaną z lotu ptaka.



Rozgrywka sprowadza się do uruchamiania różnego rodzaju przełączników oraz naturalnie eliminacji oponentów. I tutaj autorzy się postarali – bo korzystamy aż z 10 typów uzbrojenia: od zwykłych pistoletów, poprzez strzelby, na miotacz ognia kończąc. Sterowanie obejmuje w zasadzie wyłącznik kursory (poruszanie się) i myszkę (celowanie). Proste? Może, ale za to funkcjonalne. O prawdziwej wartości Meteora decyduje zestaw wbudowanych edytorów pozwalających głęboko ingerować w grę. Wystarczy szczypta kreatywności i trochę determinacji.

Tło muzyczne prezentuje się nieźle, czego nie można powiedzieć o archaicznej grafice. Na szczęście nie psuje ona zabawy.

Warto dać Meteorowi szansę!

<http://cdaction.pl/?x=133>

Posucha na rynku dotknęła także konsolowców – nowych tytułów właściwie nie ma, ciekawe premiery można zliczyć na palcach jednej ręki. Jedyny plus tej sytuacji jest taki, że można spokojnie, bez wyrzutów sumienia (he, he, he...), korzystać ze słońca. Dlatego też dużo w tym wydaniu OSG o konsolach przenośnych – one w tym okresie sprawdzają się znakomicie...

**ODMIENNE
STANY GRYWALNOŚCI**



* Koncern Nintendo ogłosił swoje plany związane z premierą internetowej przeglądarki przeznaczonej na przenośną konsolkę Nintendo DS. Japoński gigant zdecydował się na znaną i PC-towcom... Operę, oczywiście w specjalnej zmodyfikowanej wersji, obsługującej m.in. ekran dotykowy DS-a.

* Już po wakacjach pojawi się pierwsza, w pełni zlokalizowana gra na Sony PSP. Będzie to przeznaczona na tę konsolę wersja gry Ojciec Chrzestny (opatrzona podtytułem Mob Wars). EA Polska, wydawca tego tytułu, liczy na duży sukces – Godfather na PSP ma być w dużym stopniu zmodyfikowany w stosunku do swojego odpowiednika wydanego na PC czy „duże” konsole i podobno jest znacznie lepszą produkcją. Czekamy!

Warto zagrać

Field Commander

Udana gra strategiczna na konsolę? Do tego przenośną? Dla większości posiadaczy PC-tów brzmi to jak zupełnie nieśmieszny dowcip. Tymczasem takie rzeczy się zdarzają – posiadacze konsolek GameBoy Advance doskonale znają serię Advance Wars, która na pierwszy rzut oka, za sprawą rysunkowej grafiki, zdaje się niemal dziecinna. Ale w rzeczywistości jest turową strategią zrównoważoną równie dobrze jak szachy, za to o wiele bardziej fascynującą. Koncern Sony dostrzegł tę lukę w zbiorach gier dostępnych na jej mobilnej konsolce PSP i na początku wakacji wypuścił produkcję zatytułowaną Field Commander.

Field Commander przedstawia fikcyjny konflikt między siłami ATLAS (w przybliżeniu odpowiednik Organizacji Narodów Zjednoczonych) i Shadow Nation (to konfederacja



Producent: SCEE
Dystrybutor: Sony Polska
Platforma: PSP
Cena: 199 zł

największych ugrupowań terrorystycznych) rozgrywaną w niedalekiej przyszłości. Gra jest strategią turową i także



dlatego (pierwszy powód do lekkiego futurystycznej stylizacji jednostek) bardzo mocno kojarzy się ze znaną PC-towcom serią Battle Isle. Podstawowa różnica polega na tym, że BI rozgrywane było na mapach podzielonych heksami – tutaj zaś każde pole ma kształt kwadratu.

Nie oznacza to jednak wcale, że Field Commander jest bardziej uproszczony. To strategia naprawdę złożona, oferująca wirtualnym generałom sporo taktycznych możliwości rozgrywania kolejnych bitew (30 w kampanii dla jednego gracza). Gra uwzględnia wpływ terenu na jednostki, ograniczenia pewnych typów oddziałów (np. trudności związane z przemieszczaniem sprzętu ciężkiego), daje także kilka opcji niedostępnych w innych turowych strategiach – jak choćby to, że jednostki latające mogą wykonać tu atak samobójczy na wskazany kwadrat, czy to, że rodzaj pola można zmienić np. bombardowaniem (zmieniając gęsty las niedostępny dla pojazdów w zgliszczą, po których wchłokły mogą już przemieszczać się bez kłopotu).

Niektóre gatunki gier były długo, jak się zdawało, dla konsolowców niedostępne (m.in. strategie, FPS-y). Czas już jednak o tym zapomnieć – inwencja programistów zdaje się nie mieć granic, a Field Commander to najlepszy na to dowód.



GTA: Liberty City Stories

Rockstar/Cenega

Wydane właśnie na PS2 (wcześniej dostępne na PSP) Liberty City Stories to w pewnym sensie tylko budżetowy dodatek do GTA III – nie ma ani humoru Vice City, ani rozmachu San Andreas. Mimo wszystko to wciąż GTA – więc dlaczego nie ma go na PC?



Inne nowości

Producent: Sega
Dystrybutor: CD Projekt
Platforma: PSP
Cena: 199 zł



Tenchu: Time of the Assassin

Skradanka o wojownikach ninja w wydaniu kieszonkowym. Niestety w kontynuacji serii podstawowe mechanizmy rozgrywki (walka i skradanie) nie działają jak należy, a całość wygląda niezbyt ciekawie. Fanom gatunku polecam Splinter Cell: Essentials.



Table Tennis

W zasadzie ciekawostka, ale wyjątkowo udana – w przerwie między pracami nad kolejną częścią GTA studio Rockstar przygotowało grę będącą symulacją tenisa stołowego. Rzecz w tym, że to najlepszy wirtualny ping-pong w historii gier. Małe, a jednak osiągnięcie.

Producent: Rockstar
Dystrybutor: Cenega
Platforma: X360
Cena: 229 zł

PRODUCENT: FANTASY FLIGHT GAMES
 DYSTRYBUTOR: WYDAWNICTWO GÓZOKU
 PREMIERA: WRZESIEŃ
 WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

LICZBA GRACZY: 6
 CZAS: 300 MINUT
 ZASADY: ŁATWE

GEM | CIEN NAD AZEROTH

WORLD OF WARCRAFT

SHADOW OF WAR™ EXPANSION

Nie zdążyliśmy jeszcze w pełni poznać World of Warcraft: The Board Game – planszowej adaptacji najsłynniejszej MMORPG świata, gdy jej twórcy – Fantasy Flight Games – ogłosili jej pierwsze oficjalne rozszerzenie.

Ten niesamodzielny, wymagający podstawki dodatek wydany zostanie pod tytułem Shadow of War już we wrześniu tego roku. I choć zabraknie w nim, szkoda, nowych postaci (te pewnie dopiero w kolejnym dodatku związanym z The Burning Crusade), znajdzie się w nim niemal 500 elementów i nowe zasady, dzięki którym rozgrywka stanie się bardziej dynamiczna i widowiskowa, a co za tym idzie – po prostu ciekawsza.

W pudełku Shadow of War znajdziemy 95 nowych kart Przedmiotów oraz 26 kart Wydarzeń, które wstawiane w istniejące już talie dodatkowo zwiększą niepowtarzalność rozgrywki. Ale to dopiero początek, gdyż rozbudowane zostały także Talie Klas. I to niemal dwukrotnie, gdyż każda profesja – wojownik, łowca, druid, czarownik i wszystkie 5 pozostałych – otrzymała po 10 nowych kart Talentów i 10 nowych kart Mocy. Co przy tym ciekawe, wiele z nich można teraz przygotować poza etapem przygotowania postaci, dzięki czemu bohaterowie będą lepiej przygotowani do ciągłej zmieniających się warunków rozgrywki. Nie mówiąc już o tym, że w starciu PvP wykorzystanie takiego ukrytego atutu może wręcz decydować o zwycięstwie.

Nowością w Shadow of War są wspólne dla Sojuszu i Hordy niebieskie karty Misji, dzięki którym postaci otrzymują nagrody za pokonywanie istot niezależnych. Dotąd,

warto przypomnieć, zadaniem „niebieskich” było jedynie przeszkadzanie – ich pokonanie w normalnych warunkach rozgrywki nie dawało żadnych nagród – ani doświadczenia, ani złota. Z niebieską talią Misji związana jest talia Przedmiotów Dodatkowych (aż 103 karty!). Ich cennym atutem jest to, że można używać ich bez uprzedniego przygotowania – wystarczy mieć je w plecaku.

Nowa jest też wreszcie talia Przeznaczenia. Znajdujące się w niej karty mają ogromny wpływ na całą rozgrywkę i oblicze Lordaeronu. Dość będzie powiedzieć, że 15 kart Przeznaczenia przedstawia sługusów Władców, sięgających w całym Azeroth strach i zagładę w imieniu swoich panów!

Fantasy Flight Games znane jest z nieprawdopodobnej dbałości o swe produkty – o to, by nie tylko znakomicie się prezentowały, ale stanowiły naprawdę wyjątkową rozrywkę. Przypadek Shadow of War całkowicie wpisuje

się w ten obraz, a zmiany, jakie wprowadzi w rzeczywistość Lordaeronu, sprawiają, że planszowa World of Warcraft już nigdy nie będzie taka sama.

Premiera World of Warcraft: Shadow of War w angielskiej wersji językowej – we wrześniu. [CSA]

World of Warcraft po polsku!

Jak informuje wydawnictwo „Gozoku” (www.gozoku.pl), już na przełomie sierpnia i września 2006 r. a więc jeszcze przed premierą dodatku Shadow of War, ukaze się – uwaga – POLSKA WERSJA JĘZYKOWA World of Warcraft: The Board Game. Społeczeństwu uległa naturalnie cała gra – nie tylko instrukcja, lecz każda z ponad czterech setek znajdujących się w niej kart. Naturalnie w pudełku znajdzie się również komplet 136 plastikowych figurek bohaterów i wrogów. Cena gry wyniesie najpewniej 269 złotych, w przedsprzedaży na stronie oficjalnej – 239 zł.

Więcej informacji na www.wow.gozoku.pl oraz na forum (www.gozoku.pl/forum).

御族
GOZOKU



Przewodnik po Starym Świecie

Słuchajcie, słuchajcie! Życzeniem naszego umiłowanego władcy Karla Franza jest, by wiedza dotąd dostępna nielicznym powszechną być mogła. Niechaj przeto wszem i wobec wiadomym będzie, że od dziś po wsze czasy bramy imperialnej akademii sztuk wszelakich stoją otworem dla wszystkich ciekawych sekretów Starego Świata!

Możni panowie i cne panie, przed wami Warhammer – świat low-fantasy, jaki wyrósł ze scenarii gier bitewnych Games Workshop. Powstały w 1983 roku nie tylko pozostały żywy po dziś dzień, ale nieustannie się rozwija. Miarą sukcesu jego twórców jest lista produktów Warhammera obejmująca gry fabularne, figurkowe i komputerowe, karciane i planszowe, książki i miniatury... Wszystkie one mają jedną wspólną cechę: osadzone są w Starym Świecie – jedynym fantasy, w którym elfy, smoki i magia nie składają się w kolejną "inną" kopię tolkienowskiego Śródziemia.

Jest to świat – o ile w ogóle można mówić o czymś takim w przypadku fantasy – znacznie bardziej autentyczny, bardziej prawdziwy niż większość znanych nam neverlandów. Jego bohaterowie nie mają lśniących pancerzy i białych zębów. To ludzie, których z tłumu wyróżnia jedynie to, że swe życie – z konieczności, rzadziej z wyboru – spędzają w drodze. Zupełnie odmienne jest także ujęcie moralności. Warhammer nie jest światem standardowego baśniowego kontrastu biele i czerni, lecz jedynie różnych odcieni brudnej, brutalnej zwykłej szarości. Mówiąc prościej, Stary Świat jest nieco tylko bardziej brutalny i nieprzyjemny niż, nie przymierzając, dzieje samej ludzkości.

Europa w krzywym zwierciadle

Stary Świat jest tym wszystkim, czym byłaby XVII-wieczna Europa odbita w krzywym zwierciadle. Nietrudno zauważyć, że przypomina ją nawet w zarysach. Jego krainy – jak Albion, Bretonnia czy Imperium to odpowiedniki Anglii, Francji i Rzeszy Niemieckiej. Podobnie leżące na półwyspach na południu kontynentu królestwa i księstwa Estalii i Tilei to przecież nic innego jak królestwo Hiszpanii i miasta-państwa włoskie. Północ zaś, prócz barbarzyńskiej nordyckiej Norski, zajmują ziemie Kislevu – twórczego połączenia elementów kultur litewskiej, polskiej, rosyjskiej, ukraińskiej.

Są jednak i różnice. Pierwszą stanowi obecność ras inteligentnych innych niż ludzie – elfów, krasnoludów, orków czy skavenów. Drugą, ważniejszą – istnienie potężnej siły twórczej i niszczącej – magii. Jej znaczenie wykracza daleko poza proste czary. Magia w Starym Świecie jest kapryśna i nieprzewidywalna jak Chaos, którego jest przejawem. Sam Chaos zaś i kryjące się w nim prastare Niszczycielskie Potęgi są wszystkim, co stanowi o specyfice Warhammera. To one przesądzają o ostatecznej zagładzie Starego Świata, którą można jedynie starać się opóźnić, ale nie sposób jej zapobiec...

Jedną rzecz wypada wyjaśnić już na wstępie. Games Workshop – twórca świata Warhammera i właściciel praw licencyjnych do produktów Warhammer Fantasy, zajmuje się obecnie wyłącznie figurkowymi grami bitewnymi Warhammer Fantasy Battle. Za pozostałe produkty odpowiadają powiązane z nim wydawnictwa, jak Citadel Miniatures, Black Library czy Black Industries oraz licencjodawcy jak Sabertooth Games.

Witajcie w ponurym świecie niebezpiecznych przygód.

GRY KOMPUTEROWE

Jeszcze kilka stopni, wielmożni, i znajdziemy się w miejscu, w którym całe zespoły złożone z uczonych i artystów zajmują się tu najtrudniejszym, ale i zapewne najbardziej widowiskowym z zajęć. Ich eksperymenty nie są łatwe – zajmują wiele lat. Efekty jednak są zwykle prawdziwie imponujące. Są w stanie zaprząć błyskawice, by przedstawić Stary Świat takim, jakim widzą go bogowie – w nieustającej gorączce życia i przerażającym bezruchu śmierci.

Warhammer: Shadow of the Horned Rat

Pierwszą grą komputerową osadzoną w Starym Świecie był Warhammer: Shadow of the Horned Rat. Wydana w 1995 roku (jako, co ciekawe, jedna z pierwszych gier na nowy system operacyjny Microsoftu – Windows 95) była pierwszą próbą przeniesienia figurkowego Warhammera Fantasy Battle na ekrany monitorów.

Jej zasługi dla naszego świata są jednak znacznie bardziej znaczące. To dlatego, że jej twórcy, duet Games Workshop-Mindscape, nie ograniczyli się do prostego przełożenia zasad rządzących oryginałem na kod binarny. Przeciwnie – zrezygno-



wali z symulacji bitew w turach na rzecz zwiększonego realizmu, kładąc tym samym podwaliny pod zupełnie nowy gatunek – gry taktycznych rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Inną nowatorską funkcją była trójwymiarowość – niezwyczajnie jak na ówczesne standardy szczegółowego świata (ale już jednostki wchodzące w skład oddziałów były dwuwymiarowe).

Nie sposób też jednak zaprzeczyć, że wszystkie te innowacje paradoksalnie działały jednocześnie... na szkodę samej gry. Konieczność zarządzania oddziałami w czasie rzeczywistym (bez aktywnej pauzy), bardzo, bardzo dobra AI oraz zwłaszcza p. zenoszenie sił atakujących w jednej misji na kolejną misję sprawiły, że Warhammer: Shadow of the Horned Rat po dziś dzień uznawa-

na jest za jedną z najtrudniejszych gier w historii. Mimo to warto pamiętać o zmaganiach najemnej Kawalerii Grudgebringera z „dziećmi Rogatego Szczura” – skavenami. Choćby dlatego, że to w niej pojawił się m.in. Szary Prorok Thanquol znany choćby z opowiadań o Gotreku i Feliksie oraz... bursztynowy mag Allor; którego imię przyjął później na własne jeden z naszych redakcyjnych kolegów (notabene – niezbyt wielki fan Warhammera).

Warhammer: Dark Omen

Na ciąg dalszy historii Shadow of the Horned Rat przyszło nam czekać aż do roku 1998. Warto było – Dark Omen, bo taki tytuł nadał mu twórczy duet Games Workshop-Mindscape, był **znacznie, znacznie lepszy od pierwowzoru**. Największą zmianę pomiędzy Shadow of the Horned Rat a jej sequelem dawało się jednak zauważyć w warstwie formalnej. Przede wszystkim dlatego, że był jedną z pierwszych gier wykorzystujących akcelerację grafiki 3D. Dzięki niej możliwe stało się rozciągnięcie pola bitwy na cały ekran i wypełnienie go całymi setkami jednostek. Warto też nadmienić, że Dark Omen przez długie lata cieszył się rekordem ich zróżnicowania.

Niezmieniona natomiast pozostała sama idea i nowy Warhammer wciąż był tą samą znakomitą grą taktyczną rozgrywaną w czasie rzeczywistym (nadal bez aktywnej pauzy). Nie zmieniło się także powszechne postrzeganie jej jako gry o obłędnym poziomie trudności. Rzeczywiście – ciągle nie wolno było dopuścić do nadmiernych strat w dowodzonych oddziałach, a już z całą pewnością do utraty bohatera. Wciąż też warto było eksplorować mapy – ukryte w najdziwniejszych miejscach niezwykle przedmioty potrafiły zaważyć na losach nie tylko jednego szczególnego starcia, ale całej kampanii. I zapewne właśnie w tym upa-



i niewiarygodnie klimatyczną oprawę graficzną. Otwiera ją informacja o aż czterech w pełni grywalnych armiach – Imperium, Elfów Wysokiego Rodu, Skavenów, Chaosu, uzupełnianych dodatkowo jednostkami Krasnoludów, Ogrów, Orków, Wampirów oraz najemników, znanych także jako Dogs of War. Za fabułę, w ramach której spotkają się te siły, odpowiada Games Workshop Interactive, którego zadaniem jest również znalezienie odpowiedniego miejsca dla Mark of Chaos w historii Starego Świata.

Mark of Chaos rozgrywać się będzie – jak gry serii Total War – na dwóch płaszczyznach. Ujęcie globalne reprezentuje strategiczna mapa świata przedstawiająca postępy kampanii (także, uwaga, w trybie cooperative). Ujęcie lokalne konfliktu to poszczególne bitwy, a więc wszystkie te bataliony i bohaterowie, magia i morale, oskrzydlenia i oblężenia, jakie składają się na wojskową rzeczywistość Starego Świata. Wyobraźcie sobie – zwalka całych armii, kontrapunktowane pojedynkami ich championów. Niewiarygodnie potężna magia i niechlubne odwroty spanikowanych oddziałów. Bezwzględne wycinanie uciekających i długotrwałe zdobywanie twierdz. Warto też dodać, że w przeciwieństwie do wielu, wielu innych gier ważną rolę odgrywać tu mają scenerie – generowane po części losowo, których elementy składowe – lasy, pola, bagna – nie tylko można będzie wykorzystać taktycznie, ale także w razie konieczności zniszczyć.

Przy całym tym rozmachu zdumiewająca jest dbałość o szczegóły. W bitwach uczestniczyć może nawet ponad tysiąc jednostek, a każda z nich ma być unikatowa. Różnice pomiędzy nimi naturalnie nie będą wielkie, jednak jedynie figurki projektowane i produkowane przez kolejną Citadel Miniatures, mogą się szczerzyć podobną precyzją. Tryby multiplayer dodatkowo urozmaici możliwość samodzielnego „malowania” podkomendnych. Wszystko to każe wierzyć, że Mark of Chaos będzie wszystkim, na co wielbiciele Warhammera czekają od dnia premiery Dark Omen. To prawdziwe marzenie mistrzów komputerowej taktyki spełnić się ma jeszcze w tym roku.



trywać należy przyczyn... niepowodzenia komercyjnego przedsięwzięcia – jakość gry nie znała przełożenia w liczbie sprzedanych kopii. Studio Mindscape zmuszone zostało do ogłoszenia upadłości, Games Workshop – rozczerwione brakiem wymiernych sukcesów swych gier – także tych osadzonych w pokrewnym świecie Warhammera 40,000 – skoncentrowało wysiłki na figurkowych grach bitewnych.

Niechęć Games Workshop do angażowania się w gry komputerowe osadzone w świecie Warhammera Fantasy utrzymała się przez całe lata...

Warhammer: Mark of Chaos

Spadkobiercą dorobku komputerowych Warhammerów bitewnych jest (a raczej będzie) Mark of Chaos (www.markofchaos.com), dzieło węgierskiego studia Black Hole Entertainment.

Mark of Chaos w najprostszym ujęciu to kolejna inkarnacja pierwotnej idei Mindscape. Naszym zadaniem będzie zatem dowodzenie armiami na polach bitew, bez konieczności zarządzania bazami czy surowcami innymi niż pieniądze. Lista zmian jednak obejmuje znacznie więcej niż nieprawdopodobnie szczegółową

Nie tylko w wakacje

Znane nam już dzięki polskim wersjom podręczników drugiej edycji Warhammera Fantasy Roleplay wydawnictwo Copernicus Corporation od kilku już lat zajmuje się także wydawaniem książek serii Black Library – Czarna Biblioteka. Ich akcja osadzona jest w Starym Świecie, dzięki czemu stanowią one nieocenione źródło informacji i inspiracji dla Mistrzów Gry i Graczy. Pewnym zdziwieniem było także przekonanie się, że nie są one typowymi marnie napisanymi i źle przetłumaczonymi „dziełami” fantasy. Przeciwnie – niektóre z nich, jak „Rota” czy seria „Niewolnicy Ciemności”, nadają się nie tylko do plecaka czy na plażę, ale cieszyć się nimi można także później – choćby w długie jesienne i zimowe wieczory...

Warhammer Online: Age of Reckoning

Inną nową grą osadzoną w Starym Świecie Warhammera Fantasy jest Massively Multiplayer Online Role-Playing Game tworzona przez Mythic Entertainment. Wybór tych twórców jest w pełni zrozumiały i uzasadniony – ich Dark Age of Camelot to jeden z najciekawszych, najbardziej nowatorskich MMORPG-ów naszego świata. Nie sposób nie zauważyć, że sama Warhammer Online: Age of Reckoning (znana także jako WAR) **pod względem formy nie jest szczególnie innowacyjna**. Jej stylizowana, nierealistyczna grafika bardziej pasuje do „plastikowego” Warhammera Fantasy Battle (złośliwi twierdzą, że naśladuje World of Warcraft) niż naturalistycznego Warhammera Fantasy Roleplay. Dzięki temu jednak, zupełnie tak jak w konkurencyjnym dziele Blizzard Entertainment, będzie ona aktualna przez wiele lat.



Innowacji w Age of Reckoning należy upatrywać w **sferze merytorycznej gry**. Najłatwiejszą do spostrzeżenia jest ta, że o ile World of Warcraft to świat questów i rajdów (Player vs. Environment; PvE), o tyle Warhammer Online będzie domeną wojny (Player vs. Player; PvP). W tym jednak przypadku jest to rozwinięta formuła PvP, a ściślej sprawdzona już w Dark Age of Camelot idea nieustannych zmagani typy Realm vs. Realm (RvR). Nic dziwnego, że **najważniejszą z decyzji, jakie zmuszony będzie podejmować gracz, będzie nie tyle wybór klasy zawodowej (początkowo jednej z czterech), lecz... armii, w której przyjdzie mu żyć**. Stąd też decyzja Mythic, by stworzyć trzy tradycyjnie wrogie sobie pary. Pierwszą stanowić będą ludzie (Imperium) i Chaos, drugą Krasnoludy i „zielonoskórzy” – Orki i Gobliny, trzecią – Elfy Wysokiego Rodu oraz Mroczne Elfy. Celem każdej ze stron będzie zdobycie i złupienie stolicy przeciwnika. Możliwe będzie też, naturalnie, wspieranie sojuszników na pozostałych frontach – w walce z ich odwiecznym wrogiem.

Najważniejszą spośród nowości wprowadzanych przez Age of Reckoning jest ta dotycząca specyfiki systemu RvR. Jak się okazuje, łączy ona nie tylko elementy PvP (choć te mają być powszechne – od przypadkowych starć po wielomiesięczne kampanie), ale także PvE – w tym również generowane dla graczy misje PvE. Możliwa ma być przy tym w pełni satysfakcjonująca gra bez uczestnictwa w walkach online. Dzięki temu WAR ma być atrakcyjna także dla tych, którzy w MMORPG-u szukają właśnie RPG. Czy możliwe jest takie pogodzenie ognia z wodą, przekonamy się być może już jesienią, gdy rozpoczną się pierwsze beta testy gry. **Na życie w Starym Świecie w Age of Reckoning jednak przyjdzie nam poczekać jeszcze przynajmniej rok.**

GRY FIGURKOWE

W tej zaś skrytej w piwnicach sali, szlachetni państwo, kryje się centrum strategiczne Imperium. Tu najwybitniejsi generałowie toczą swe gry wojenne, starając się odkryć reguły rządzące polami bitew i wnikliwie studiując specyfikę każdej z armii walczących pod dwoma księżycami. Również oni przedkładają listy zleceń dla artystów – rzeźbiarzy i malarzy – tak by istnieć mógł model każdej z istot Starego Świata... Wejść tam jednak wolno nielicznym...



Jeśli miałbym wskazywać na bijące serce Games Workshop, byłyby nim właśnie figurkowe gry bitewne Warhammer 40,000 oraz naturalnie Warhammer Fantasy Battle. W obydwu przypadkach mowa o **stołowych grach wojennych** rozgrywanych z pomocą niewielkich armii (inne ujęcia – jak epicki Warmaster czy morski Man O' War – okazały się zbyt mało popularne i ostatecznie porzucone przez Games Workshop). Każda z armii – obecnie jest ich 16 – składa

się z milimetrowych figurek w skali ok. 1:64, przedstawiających poszczególne jej jednostki (jednostką może być także grupa szeregowych figurek). Naturalnie gra nimi to tylko część całościowego doświadczenia Warhammera Fantasy Battle. Drugą, komplementarną, a zarazem zupełnie odrębną stanowi **kolekcjonowanie i malowanie armii**. W tym jednak temacie dość będzie powiedzieć, że co roku związana z Games Workshop Citadel Miniatures tworzy dziesiątki nowych wzorów i sprzedaje setki tysięcy figurek, a ceny niektórych

Talisman, ech, ten Talisman...

Warhammer Fantasy był również swego czasu sceną gier planszowych, jak Talisman (w oparciu o ten właśnie tytuł powstała seria planszówek znanych jako „Magia i miecz”; w istocie traktowana jest ona jako druga edycja Talismanu) czy Hero Quest. Niestety od dobrych kilku lat planszówki nie są wznawiane, a co za tym idzie – ich zakup wiąże się z gotowością wydania nawet kilkuset funtów za pojedynczy używany egzemplarz gry! Kto jednak wie – może również Talismanowi pisany jest los Warhammera Fantasy Roleplay i dane nam jeszcze będzie poznać jego czwartą edycję...



modeli, które wyszły z produkcji, osiągały na aukcjach setki funtów!

Rozgrywka w Warhammer Fantasy Battle rozpoczyna się od „wykupu” armii, dającego możliwość zrównoważenia sił przy całym istniejącym w grze zróżnicowaniu profilów i potencjałów. Jest to możliwe dzięki przypisaniu wartości punktowej poszczególnym oddziałom, jednostkom specjalnym, bohaterom. Po wykupieniu i rozstawieniu armii przychodzi pora na pierwszą turę. W każdej z nich gracz ma prawo poruszyć swe jednostki o skrzętnie odmierzaną liniijką odległość wynikającą z ich charakterystyk, wykorzystać magię i broń zasięgową, by ostatecznie przejść do walki wręcz. Starcia rozstrzygane są za pomocą kostek sześciościennych oraz specyficznych dla gier bitewnych Games Workshop „kostek rozrzutu” (scatter

WarCry!

Obraz Starego Świata nie byłby kompletny bez WarCry CCG – kolekcjonerskiej gry karcianej rozgrywanej w realiach Warhammera. Stworzona przez Sabertooth Games przypomina nieco Warhammera Fantasy Battle. Każdy z dwóch graczy staje się generałem Wielkiego Sojuszu (Ludzi, Krasnoludów, Elfów Wysokiego Rodu) lub Hord Ciemności (Chaosu, Orków, Mrocznych Elfów). Jego zadaniem jest zwyciężyć w trzech następujących po sobie bitwach. Karty WarCry dzielą się na Army Deck złożony z jednostek, bohaterów i przedmiotów (także neutralnych, służących obu stronom) oraz Action Deck, w którego skład wchodzi strategię i akcje specjalne podejmowane przez jednostki. W pierwszej fazie każdej bitwy, podobnie jak w figurkowym odpowiedniku, następuje rekrutacja armii. W trakcie właściwej bitwy gracze podejmują kolejno po jednej z dopuszczalnych akcji: atakują wręcz lub na odległość, zmieniają strategię i zmieniają formację, ewentualnie rezygnują z ruchu lub... podają tyły. W Polsce WarCry CCG sprzedawane jest w oryginalnej angielskiej wersji językowej. Niestety, o ile same karty mogą się podobać, o tyle zastrzeżenia budzi mało szczegółowa instrukcja do gry, przez co niezbędna może być lektura FAQ na jej oficjalnej stronie.

<http://sabertoothgames.com/warcry/>



dice). Zasady rozgrywki znaleźć można w podręcznikach głównych do gry oraz – co ciekawe – księgach „Armii Warhammera”. Znaleźć w nich można nie tylko opis armii i specyficzne dla niej reguły, lecz także całą otoczkę, która sprawia, że Warhammer Fantasy jest tak niezwykle – np. cary system runiczny krasno udziekiej broni, życiorysy bohaterów, czy kolorowe plansze prezentujące mistrzowskie malowanie armii.

Jeszcze kilka lat temu gracze skazani byli na książki armii w języku angielskim. Od 2004 roku jednak dzięki warszawskiemu wydawnictwu Faber i Faber dostępne są one także po polsku! Przyznam, że miałem pewne obawy co do jakości tłumaczenia i wydania zlokalizowanych odpowiedników. Niesłusznie! Jedynym mankamentem, nie zawinionym przez wydawcę, jest to, że książki odnoszą się do szóstej edycji Warhammera Fantasy Battle, podczas gdy już na dniach premierę mieć będzie edycja siódma. Miejsmy na dzieje, że zmiany nie będą znaczące i zapowiedziany przez Faber i Faber zestaw startowy (tzw. starter kit) Fantasy Battle podobny do Bitwy o Macragge – zestawu początkowego systemu Warhammer 40,000, zawierając będzie nową książkę zasad.

GRY FABULARNE

Tu zaś, moi państwo, w tej przestronnej, dobrze oświetlonej sali zbierają się najlepsi pisarze i bardowie, by snuć historie mające miejsce w Starym Świecie. To oni otwierają nam oczy na cuda jego krain – Imperium, Bretonni, Kislevu, Arabii... Oni też przestrzegają nas przed nieustannym zagrożeniem ze strony Chaosu i innych sprzymierzonych z nim bestii. To oni wreszcie dają nam nadzieję przypominając losy największych bohaterów.

Rozdział VII: Magia



Wymagany poziom mocy: 3
Cena rzemiosła: 4000
Składowe: 10000 (10000) (10000)
Opis: Wykonanie zaklęcia przez czarownika wymaga poświęcenia siły i czasu. Zaklęcie może być wykonane tylko przez czarownika.

Wymagany poziom mocy: 4
Cena rzemiosła: 4000
Składowe: 10000 (10000) (10000)
Opis: Wykonanie zaklęcia przez czarownika wymaga poświęcenia siły i czasu. Zaklęcie może być wykonane tylko przez czarownika.

Wymagany poziom mocy: 5
Cena rzemiosła: 4000
Składowe: 10000 (10000) (10000)
Opis: Wykonanie zaklęcia przez czarownika wymaga poświęcenia siły i czasu. Zaklęcie może być wykonane tylko przez czarownika.

Wymagany poziom mocy: 6
Cena rzemiosła: 4000
Składowe: 10000 (10000) (10000)
Opis: Wykonanie zaklęcia przez czarownika wymaga poświęcenia siły i czasu. Zaklęcie może być wykonane tylko przez czarownika.

Wymagany poziom mocy: 7
Cena rzemiosła: 4000
Składowe: 10000 (10000) (10000)
Opis: Wykonanie zaklęcia przez czarownika wymaga poświęcenia siły i czasu. Zaklęcie może być wykonane tylko przez czarownika.

Wymagany poziom mocy: 8
Cena rzemiosła: 4000
Składowe: 10000 (10000) (10000)
Opis: Wykonanie zaklęcia przez czarownika wymaga poświęcenia siły i czasu. Zaklęcie może być wykonane tylko przez czarownika.

Wymagany poziom mocy: 9
Cena rzemiosła: 4000
Składowe: 10000 (10000) (10000)
Opis: Wykonanie zaklęcia przez czarownika wymaga poświęcenia siły i czasu. Zaklęcie może być wykonane tylko przez czarownika.

Wymagany poziom mocy: 10
Cena rzemiosła: 4000
Składowe: 10000 (10000) (10000)
Opis: Wykonanie zaklęcia przez czarownika wymaga poświęcenia siły i czasu. Zaklęcie może być wykonane tylko przez czarownika.

Pobłask
Wymagany poziom mocy: 3
Cena rzemiosła: 4000
Składowe: 10000 (10000) (10000)
Opis: Wykonanie zaklęcia przez czarownika wymaga poświęcenia siły i czasu. Zaklęcie może być wykonane tylko przez czarownika.

Niezdarność
Wymagany poziom mocy: 4
Cena rzemiosła: 4000
Składowe: 10000 (10000) (10000)
Opis: Wykonanie zaklęcia przez czarownika wymaga poświęcenia siły i czasu. Zaklęcie może być wykonane tylko przez czarownika.

Odłogi
Wymagany poziom mocy: 4
Cena rzemiosła: 4000
Składowe: 10000 (10000) (10000)
Opis: Wykonanie zaklęcia przez czarownika wymaga poświęcenia siły i czasu. Zaklęcie może być wykonane tylko przez czarownika.

Błędne ogniki
Wymagany poziom mocy: 5
Cena rzemiosła: 4000
Składowe: 10000 (10000) (10000)
Opis: Wykonanie zaklęcia przez czarownika wymaga poświęcenia siły i czasu. Zaklęcie może być wykonane tylko przez czarownika.

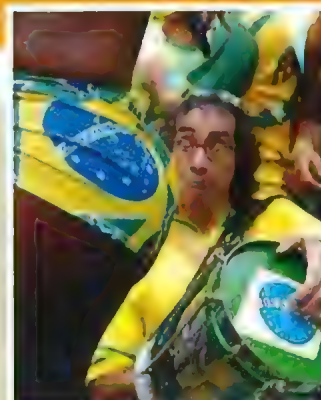
Magiczne źródła
Wymagany poziom mocy: 6
Cena rzemiosła: 4000
Składowe: 10000 (10000) (10000)
Opis: Wykonanie zaklęcia przez czarownika wymaga poświęcenia siły i czasu. Zaklęcie może być wykonane tylko przez czarownika.

Uspienie
Wymagany poziom mocy: 6
Cena rzemiosła: 4000
Składowe: 10000 (10000) (10000)
Opis: Wykonanie zaklęcia przez czarownika wymaga poświęcenia siły i czasu. Zaklęcie może być wykonane tylko przez czarownika.



Ave!

Ech... Mundial... Chyba nikomu za wesoło nie było... Więc może pora odreagować i jednak trochę się z niego pośmiać?



Komentatorzy

- Słońce zaszło za wschodnią trybunę.
- Piłkarze zawodników Brazylii grają bez przekonania.
- Rzut różny dla białych... Przepraszam, dla tych w białych koszulkach.
- Będzie bramkaaaa... Chybaaaaa... Tak jeeeest... A jednak nie.
- Ta radość jest niesamowita. Ludzie się bawią, tańczą się.
- Na trybunach 10 tysięcy sympatyków tego nowoczesnego obiektu.
- Znajduje się na polu karnym lub w jego obrębie.
- Ten wynik to dla Portugalczyków sporo, jak i niewiele.
- Ważna jest dla bramkarza ta pierw-

- sza udana interwencja, to daje takie psychiczne samopoczucie.
- Vieira składał się, ale się nie złożył.
- A teraz minuta ciszy piłkarzy Włoszech i Włoszech.
- Nie zdążył dobiec do Amerykanina.
- WZWÓD absolutny w stylu Roberto Carlosa!
- Janas chyba zmienił zdanie, choć Brożek był już rozebrany.
- Sobolewski wystawił ze zmęczenia swój długi język i położył go na wardze.
- Hiszpania pierwsze spotkanie ze Słowakami rozstrzygnęła już po

- pierwszym meczu.
- To już nie jest taka Hiszpania jak kiedyś, gdy wszyscy Hiszpanie pochodzili ze swojego kraju.
- Fabien Barthez – niski, łysy, krótko ostrzyżony.
- Na trybunach trzydzieści siedem Włochów i około 3000 kibiców z Ghany.
- Dwight Yorke biega może już nie tak szybko i dobrze jak kiedyś, ale za to zawsze w dobrym kierunku.
- Oni w ogóle nie przypominają Niemców, ta inteligencja...
- Genialne podanie, genialne podanie... ale troszeczkę za długie.
- To nie czas na oddychanie.

Streszczenia meczów... wieszem!

FRANCJA – SZWAJCARIA (0:0)
 Szwajcaria z Francją na scenie...
 To młodość i doświadczenie.
 Jak widać, się dogadują...
 Bo zawsze mecz remisują.

BRAZYLIA – CHORWACJA (1:0)
 Canarinhos samą grali...
 Lecz troszeczkę fahiszowali.
 Na Chorwatów kontratak...
 Mieli tylko solo Kaki.

HISZPANIA – UKRAINA (4:0)
 Jest nam przykro, że Hiszpanie...
 Ukraińcom dali łanie.
 Taniej będzie zaś z powrotem...
 Wspólnym wracać samolotem.

NIEMCY – POLSKA (1:0)
 Nasi wszystko z siebie dali...
 Jak umieli, tak zagraли.
 I opatrność też czuwała...
 Lecz w końcówce sił nie miała.

EKWADOR – KOSTARYKA (3:0)
 W Ekwadorze w mieście Quito...
 Morze wódki dziś wypito.
 A w San Jose i w Warszawie...
 Tyleż też wylano prawie.

ANGLIA – TRYNIDAD I TOBAGO (2:0)
 To jaśniejsze jest od Słońca...
 Że się zawsze gra do końca.
 Choć Anglicy słabo grali...
 O tym jednak pamiętali.

HOLANDIA
 – W KOŚCI SŁONIOWEJ (2:1)
 Że dla piłki, że taktykę...
 Wciąż wygrywa się z techniką.
 Mieli pecha z grupą Słonie...
 Sakoda, że trafili do niej.

IRAN – PORTUGALIA (0:2)
 Iran bardzo był bojowy...
 Czasem nawet atomowy.
 Portugalia jednak z Figo...
 Odprawiła Persów z figą.

– BYĆ CZARNYM
 CHARACTEREM W GRZE
 MA TEŻ SWOJE DOBRE
 STRONY!



Marek Lenc

– NIE OBOWIĄZUJĄ
 MNIE ŻADNE NORMY
 I NAKAZY!



NIE
 DEPTAC
 TRASY!

Uwagi w dzienniczkach

- Kuba i Szymon udają gitarę na lekcji sztuki.
- Uczeń Tomasz J**** uważa, że ma lepszy samochód od nauczyciela.
- Uczeń nie nabywając praw autorskich od nauczyciela do używania jego ulubionego przerwynika używa go. (Dodam, że ten przerwynik brzmi „tibi-dididibid”).
- Anna W. podejrzanie macha oczami. Próbuje zahipnotyzować wypchanego gruszca. (biologia)
- W drodze do tablicy runęłam jak długa (ku ucieście gawiedzi), potykając

się o podest. Uwaga: „Niszczy wyposażenie sali chemicznej doprowadzając klasę do histerycznego śmiechu”.
 • Uczeń F*** piluje linijką gumkę na ekcji.
 • N** chlupie wodą. (Do dzisiaj nikt nie odgadł, jakiego zjawiska owa uwaga dotyczyła.)
 • Córką wymyśliła przezwisko dla chłopca o nazwisku KUTA. Chłopiec bardzo to przeżył. Ma złamaną rękę.
 • Pewnego dnia otrzymałam od Pani Polonistki (s c!) następującą uwagę: „Uczeń Jakub W. pije napój z pustej butelki” – próbowałam wypić ostatnią

kroplę (dwie?) i Pani Szanownej się to wyjątkowo nie spodobało.
 • Na lekcji muzyki zamiast śpiewać kwiczała.
 • Wchodząc do klasy krzyczy „Wisła, Wisła, Wisła”, a następnie „Ale jaja, ale Sajgon”.
 • Córką zabrudziła sufit w ubikacji.
 • Głośno użala się na to, że kolega łapie go za mięsie, o którym mówić nie przystoi, zamiast siedzieć cicho.
 • Głośno namawia kolegę, żeby daby macał nie jego, bo to przynajmniej zgodne z naturą.

– ZAPOWIADALI ROZLEGŁE
 PRZESTRZENIE – I TAK
 JEST!



Marek Lenc

– ŁATWO SIĘ ZGUBIĆ...



– ...TRUDNO SIĘ
 ZNALEZĆ...



Mundialowe wpadki komentatorów

NIEMCY – KOSTARYKA

- Kłose uczył swoje 28 urodziny. Bo urodził się dokładnie 28 lat temu.
- Ten Szw... Szw... ten chłopiec z trudnym nazwiskiem... (o Schweinsteigerze)
- Obrońcy Kostaryki razem mają prawie 2 metry wzrostu.
- Zawodnik długo podnosi się z murawy, bo jest wysoki.

ANGOLA – PORTUGALIA

- Teraz wysłuchamy hymnu Angoli pod tytułem NAPRZÓD ANGOLU, a potem portugalski, który jeszcze nie ma tytułu.
- Piłka nie tylko przeleciała nad bramką, ale jeszcze obok niej...

MEKSYK – IRAN

- Dziś ciąg dalszy przeglądu zespołów amerykańskich... po Kostaryce i Ekwadorze, o którym lepiej może nie mówimy.
- A my widzimy raz jeszcze Yahię Golmohammadię. Co za nazwisko! Strzelić gola z takim nazwiskiem!
- Gol... czyli gdzieś tam Allah przewidywał, że będzie grał.
- ...a on ma dwie żony i Niemcy mu nic nie mogą zrobić.
- Metr siedemdziesiąt bramkarza... w butach kowbojskich...

SERBIA I CZARNOGÓRA – HOLANDIA

- Troszkę za wolni są bardzo.
- A to jest już bramka, czyli takie typowo angielskie zagranie.

ARGENTYNA – WYBRZEŻE KOŚCI ŚLONOWEJ

- Tym razem Argentyńczycy zachowują się inaczej, organizując zaraz po przyjeździe dzień otwarty dla publiczności, w ramach którego organizowali dni otwarte.
- ...To są jaja, co zagrał Yaya Toure w tej akcji!

SZWECJA – TRYNIDAD I TOBAGO

- Jeden z zawodników Trynidadu i Tobago ma kłopoty z pachwiną albo z przepołą. Nie mogą dostrzec, za co się trzyma.

ANGLIA – PARAGWAJ

- Cała Anglia odetchnęła, bo Rooney wróci dopiero na 1/8 finału.
- Haedo Valdez prywatnie przyjaźni się z Roque Santa Cruzem, ale nic dziwnego, skoro są dwoma Paragwajczykami.
- Acuna nosi przydomek El Toro, czyli byk. Anglicy jednak wyraźniej mają dobrych torreadorów.
- Crouch wygląda na paralityka, ale podobno sporo ćwiczy.

POLSKA – EKWADOR

- Japoński arbiter nawet nie skrzywił tego swojego skośnego oka.
- Krzynówek... jakoś tak na chybił trafił... Ale na chybił trafił to ciężko wygrać nawet w totolotka, a co dopiero na boisku.

- ...czarnoskórego o kolorze dwóch czarnych kaw... takich mocnych.
- Żurawski opuścił pole karne przeciwnika, czym wprowadził w zakłopotanie obrońców Ekwadoru.
- Ekwadorczyści nie dali nam szansy, żebyśmy mieli szansę strzelić gola.
- Do końca spotkania piętnaście minut, z sekundami. Teraz już dokładnie szesnaście.



- Nie uznali nam gola, którego strzeliliśmy po spalonym, którego nie było.
- Na stadionie jest też obecna niewielka grupa kibiców z Ekwadoru – około 15 tysięcy.

USA-CZECZY

- Sto dziewięćdziesiąt oficjalnie i sześć centymetrów wzrostu.
- Zawodnicy z Czech w tej akcji przepieprzyli obronę Stanów Zjednoczonych.
- Sędzia stwierdził, że obrońca i tak go dogoni, więc pokazał tylko żółty kartonik...

WŁOCHY-GHANA

- Zawodnik rozbiera... eee... rozbiega się.
- Sfaulo... zdenerwo... zdezorientowany.
- Kontrowersyw... kontrower... kontrowersywnie.
- Hiszpanie czują się jak u siebie w domu, bo na stadionie jest około piętnastu kibiców z Hiszpanii.
- Zawodnicy przyjechali na stadion półtorej godziny przed jego rozpoczęciem.
- Znalazł to miejsce między nogami obrońcy.
- Czarnoskóry Tetteh był najjaśniejszą postacią tego meczu.
- Choć jest obrońcą, podrywa swych kolegów.
- Oto ten pan w okularach... na państwa okularach... O, przepraszam na państwa ekranach.

BRAZYLIA-CHORWACJA

- Może teraz chwila przerwy dla radiowego reportera na tyk coli... (słychać ciche przełykanie).
- Sfaulowana Kaka!
- Ten patrzy na tego wzrokowo...
- Ci z Togo za honorarium chyba chcieli kupić połowę Togo i zrobić zamach stanu.

HISZPANIA – UKRAJINA

- Dziś nie jest tak jak kiedyś, gdy każdy piłkarz pochodził ze swojego kraju.
- Druga część meczu przed obiema zespołami.
- Zamiast pomocnika (z Ukrainy) mamy

ofensywnego w zasadzie napastnika Worobieja.

- Co z tego, że napastników ukraińskich jest czterech, jeśli w ogóle Ukraińców jest dziesięciu.
- Ukraiński obrońca dostał w głowę i tym oszukał swojego bramkarza przy drugiej bramce.

TUNEZJA – ARABIA SAUDYJSKA

- Faulowany. Nie, faulował!!! A jednak faulowany...
- Próbował znaleźć piłkę między nogami.
- Strzał zewnętrzną nogą.
- Jaiziri, nie, nie, musiałby być Marco van Bastenem, żeby strzelić stamtąd. Jeeest, jeeest bramka! Remis!
- Sympatia kibiców jest wyraźnie po stronie Saudyjczyków. To znaczy tych neutralnych...

POLSKA – NIEMCY

- W ostatnich dwudziestu minutach trenerzy popełniają najwięcej błędów tych negatywnych i tych pozytywnych.

- Szaranowicz: Co musimy zrobić, aby wygrać?
- Gmoch: Strzelić bramkę.

- On się przygląda, ja nie wiem, co on ma robić, to znaczy ja wiem, ale on nie wie...

SZWECJA – PARAGWAJ

- Poprowadził pierwszą reprezentację reprezentacji... reprezentację Szwecji.

MEKSYK – ANGOLA

- Bronią się nieźle w tych niemal pierwszych trzydziestu minutach.

czarnego konia tych mistrzostw.

- Czechów czeka ciężki mecz z Czechnami.
- Stara zasada mówi: jeśli chcesz strzelić bramkę, musisz trafić w światło bramki.

USA – WŁOCHY

- Mammy wo'nę w Kaiserslautern. Piłkarze jednego i drugiego zespołu nie oszczędzają swoich kości, mnożą się faule. Może to za przyczyną patrona stadionu Fritza Waltera? Proponujemy sprawdzić, kim był.
- Dziś Bruce Arena zachował się prawie jak Bruce Lee.

ANGLIA – TRYNIDAD I TOBAGO

- O jeden drybling za daleko!
- Kurzajewski: David Beckham mówi, że najlepsze dopiero przyjdzie, co pan na to powie?
- Gmoch: Ale o kasie swojej mówi?
- Jeden piłkarz z Trynidadu i Tobago dostał piłkę w... no właśnie. Komentator



- Przepraszam kolegów, bije sobie brawo, ale powinien chyba którąś z tych rąk strzelić sobie w głowę...
- Na meczu był niezły Meksyk.
- (...) podoba mu się absolutnie nic.
- Markez chyba najchętniej podawałby sam do siebie.
- Na boisku był jeden Markez i dziesięć koszulek.
- Czesi mają choć to szczęście, że mogą polegać na Czechu...

CZECZY – GHANA

- Czyżby czarne gwiazdy wyrastały na

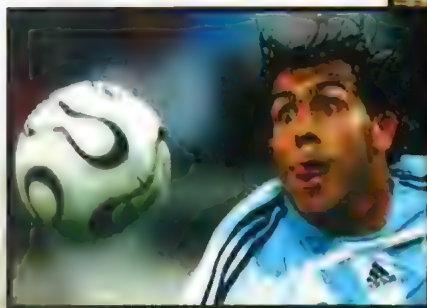
głowił się, jak to najłagodniej powiedzieć. Raz powiedział „dostał w to miejsce, które boli najbardziej”, a potem „sędzia przedłuży tę połowę, po kontuzji, jakiej dostał ktoś tam w okolicy brzucha”.

BRAZYLIA – CHORWACJA

- Płynne pojawienie się Kaki.

JAPONIA – CHORWACJA

- Po niewykorzystanym karnym: „Gorszej sytuacji nie można sobie wymarzyć!”.



BRAZYLIA - AUSTRALIA

- Fred szuka swojej bramki.
- Ta bramka to był taki farfocel.
- Piłka przeleciała dwóch Brazylijczyków.

FRANCJA - KOSTA

- Zobaczymy tę akcję teraz na zwolnionym tym, tym, tym... no dalej...

CZECHY-GHANA

- Jest od niego kilkanaście kilometrów lżejszy (o zmienniku Koilera).

SZWAJCARIA-TOGO

- W zespole Szwajcarii kilka zmian... konkretnie to jedna.

POLSKA - NIEMCY

- Mówiłem, mówiłem, aż przestałem mówić...
- Trzeba zaatakować z bokiem!

POLSKA - KOSTARYKA

- Szuka swoją nogą szczęścia między nogami Kostarykańczyków...
- Smolarek zaryzykował. Wysoko uniesiona głowa i to przy rywalu.
- Nie najlepsze przyjęcie Rasiaka i to stworzyło szansę Brożkowi.
- I znowu przy piłce Kostary... yyy, piłkarze Kostaryki.
- Ładnie wyszli Kostary... yyczyczka.
- Kostaryńczyk sfaulował!
- Z Kostaryką zawsze wygrywaliśmy, strzelając bramki.
- O sile naszej drużyny decydują stare fragmenty gry, ale Bosacki ich nie trenował!
- Poszukał jelenia w tym dograniu.

ANGLIA - TRYNIDAD I TOBAGO

- Crouch był pod kryciem Lawrence'a, podobnego sobie wzrostem, tylko czarnego.

PORTUGALIA - MEKSYK

- Ten tandem strzelił wszystkie cztery z pięciu bramek zdobytych przez Meksyk.

SERBIA CZARNOGÓRA - WYBRZEŻE KOŚCI SŁONIOWEJ

- Ach, jacy ci piłkarze afrykańscy barwni, jacy oni kolorowi!
- Unieśli swoje ciało między piłką a zawodnikiem.
- Teraz jedenastce Serbii i Czarnogóry będzie trudno grać w dziesiątkę.

ARGENTYNA - HOLANDIA

- Bramki Holandii bron Van der Sar, Polska też miała kiedyś holenderskiego bramkarza, a nazywał się WANDZIK.



BRAZYLIA - JAPONIA

- Zmieszani kibice Brazyli, w konstelację wprowadził ich Tamada.
- Kaka między nogami Japończyka.

NIEMCY - SZWECJA

- Lepiej stać mądrze, niż głupio biegać.

ARGENTYNA-MEKSYK

- PIŁKARZE Argentyny wymachują flagami, koszulkami i wszystkim, co mają.
- Ale to fajnie mieć kryzys czwartego meczu. Szkoda, że reprezentacja Polski miała kryzys pierwszego meczu.

AUSTRALIA - CHORWACJA

- Zawodnik chorwacki Srna wykonuje rzut różny: „Sra z rogu”!

CZECHY - WŁOCHY

- Fautował Gattuso prowokowany przez dziennikarzy...
- Nie będziemy grać na remis - powiedzieli Włosi, ale to jest silniejsze od nich, to jest włoska natura, to jest włoskie DNA.
- Totti do Perotti... Ha, ha, ha.
- ...ale Włosz wysoko grają, gdzieś na 11 metrze.

Grzegorz Rasiak w różnych krajach

- Szwecja - Drevnsson
- Rosja - Drevniansienko
- Hiszpania - Drevientes
- Meksyk - Drevniales
- Chorwacja - Drevnić
- Bulgaria - Drevnov
- Czechy - Drevko
- Gruzja - Drevieneszwili
- Łotwa - Drevnolskis
- Francja - Drevouin, Desscour
- Szkocja - MacDrew
- Grecja - Drevnopoulos
- Holandia - Van der Drvaal
- Włochy - Viuretti
- Nigeria - Quoda-Quoda
- Brazylia - Drevninho, Rasialdinho, Rasialdo, Drevnaldinho, Drwa n'inho, Trocinaldo, Panel'inho
- Dania - Drevssen
- Anglia - Woodman, Woody
- Finlandia - Drevninen
- Korea - Kiy-Pal Drong
- Niemcy - Drevnbauer
- Afganistan - Mohamaad Drownul
- Paragwaj - Boazerio
- Portugalia - Joao Drevniao
- Białoruś - Drevienko
- Rumunia - Drevnescu
- Austria - Drevnberger
- Urugwaj - de los Drevnos
- Turcja - Drevnürk
- Kolumbia - Drevinguez
- Kamerun - Drevno'o
- Litwa - Drevniauskas, Drevinčilius, Drevnilius
- Arabia Saudyjska - Al-Drevneri
- Norwegia - Draggjaer
- Serbia - Drevnović
- Bol'wia - Drevnillo
- Węgry - Farönk
- Armenia - Drevnijan
- Słowenia - Dzevnović
- Irlandia - O'Drevnor. O'Descoor
- Chiny - T o-Tsi-Na
- Sri Lanka - Drevnasiri Stayaka
- Jordania - Ali Drevnullah
- Izrael - Drevienblau, Drevnienstein
- USA - Woody Bush
- Grenlandia - Drevnoqoq
- Kazachstan - Drevnaldajev
- Indie - Sri Drevbaba
- Czeczenia - Drevnalbajev
- Argentyna - Drevnistuta
- Kostaryka - Drevnchope
- Słowacja - Drevnisex
- Japonia - Nogami Niewymiata

Napis na autokarze...

Treść porozumienia nowego napisu na autobusie naszej reprezentacji. Oto propozycje:

- Tragiczni, ale komiczni.
- My tylko przejeżdżamy.
- Co się stało?
- Ułomni, ale ułomni.
- Nie kopcie leżących!
- Prawie jak drużyna.
- Nie strzelać, bo może dostać niewinny kierowca!
- Polakom przysługujemy autobusy.
- Latający cyrk Pawła Janasa.
- Komu punkty komu? Bo jedziemy do domu.
- Nam straszą nie kasyno.
- Szukamy pracy przy szparagach.
- Tylko nie po twejzy.
- Powered by PZPN.
- Domowe przedzielone.
- Niki sponsor. Niki gni.



I którą tu brać...?

20 tka?
kto ją tam wie...

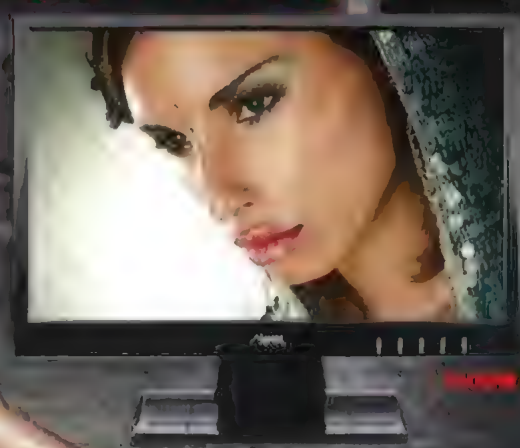


Manta
Los Angeles
California

19 tka
innej budowy

Monitory Manta

Nowa generacja monitorów Manta - to linia przeznaczona zarówno do pracy z aplikacjami biurowymi jak i centrum domowej rozrywki. Doskonała jasność 300cd/m2 i kontrast 500:1, krótki czas reakcji 8 ms a nade wszystko 16,7 miliona wyświetlanych kolorów sprawią, że gry i filmy, czy zdjęcia wzbogacą odbiorców o głębokie przeżycia wizualne. Dając do tego minimalne ilości energii zużywanej podczas pracy oraz super niską cenę, otrzymujemy produkt idealny.



17 tka..!

wyższa 19 tka...

Manta LCD Panel 1901

Monitor 19", 1280 x 1024

Czas reakcji matrycy: 8 ms ♦ Kontrast: 500:1
Jasność: 300 cd/m2 ♦ Kąt widzenia: 160/160

Manta LCD Panel 1701

Monitor 19", 1280 x 1024

Czas reakcji matrycy: 8 ms ♦ Kontrast: 450:1
Jasność: 300 cd/m2 ♦ Kąt widzenia: 160/160

Manta LCD Panel 1902W

Monitor 19", 1440 x 900

Czas reakcji matrycy: 8 ms ♦ Kontrast: 500:1
Jasność: 300 cd/m2 ♦ Kąt widzenia: 160/140

SPIS RZECZY

> DVD – wczoraj, dziś, jutro

Mistrzostwa Świata w piłce nożnej już się skończyły, znowu więc nie ma czego oglądać w telewizji. Na szczęście są płyty DVD... i nie tylko DVD. O starych i nowych nośnikach multimedialnych piszemy na s. 118.

> Newsy, ciekawostki, ploty

Najciekawsze zapowiedzi producentów sprzętu znajdziesz na s. 122.

> Testy sprzętu

Wielko o procesorach i ich chłodzeniu, a do tego ciekawy odtwarzacz MP3 Pentagram Vanquish oraz niezwyklej telefon Sony-Ericsson. Testy rozpoczynamy na s. 124.

> Chłodzenie płynem

Chcesz zwiększyć efektywność systemów chłodzących twojego komputera? A może marzysz o tym, by kumple zazdrościli ci odpicowanego sprzętu? O faktach i mitach związanych z chłodzeniem wodą piszemy na s. 132.

> Bądź legalny!

Oprogramowanie Open Source pozwala za darmo zastąpić drogie programy użytkowe. Gdzie je znaleźć? Czytaj na s. 136.

DVD wczoraj,

Uważacie, że o DVD wiecie wszystko? Może używacie tego standardu, ale chciełlbyscie dowiedzieć się o nim czegoś więcej? Interesują was jedynie nowinki i testy napędów?



DVD, czyli Digital Versatile Disc, jako standard zadebiutował w 1995 roku za sprawą połączenia sił konsorcjów filmowych z Hollywood oraz producentów sprzętu wideo (Pioneer, Sony, Philips, Toshiba i kilku innych).

DVD miał być nowym nośnikiem, na którym zmieściłyby się filmy w wysokiej rozdzielczości wielokanałowym dźwiękiem. Wcześniej próbowano wprowadzić takie standardy cyfrowego zapisu filmów na krążkach CD (650 MB) – VideoCD, MMCD i kilku innych systemach. Jednak pojemność tego nośnika pozostawiała sporo do życzenia, a kom-

presji MPEG-2 oraz dołączyć do filmów kilka ścieżek dźwiękowych, materiały dodatkowe, a także napisy w kilkunastu wersjach językowych.

Co ważne, niedługo potem opracowano metodę zapisu danych na dwóch warstwach, a to pozwoliło podwoić pojemność, która mogła być jeszcze

sować. Dlatego większość obecnie spotykanych płyt to wersje jednostronne.

Dla wielbicieli muzyki zapisywanej na płytkach CD ważna była kompatybilność odtwarzaczy DVD ze standardem CD, dzięki czemu nie musieli oni używać kilku osobnych urządzeń. Jednak audiofile docenili DVD dopiero, gdy pojawiły się nagrania DVD-Audio – wielokanałowe (5.1) ścieżki dźwiękowe jakością wielokrotnie przewyższające oferowaną przez CD-Audio...

Od kiedy pojawiły się zapisywalne płytki DVD, stosowane na masową skalę krążki CD-R i CD-RW niemal przeszły do lamusa i to nie tylko w zastosowaniu w informatyce, ale także w audio-wideo. Na DVD mieści się tyle informacji, a dostęp do danych jest na tyle szybki, by można było ich używać do gromadzenia multimedialnych nie tylko w większej ilości, ale także w dużo wyższej jakości.

Od kiedy pojawiły się zapisywalne płyty DVD, stosowane na masową skalę krążki CD-R i CD-RW niemal przeszły do lamusa...

presja MPEG-1 dawała jakość jedynie porównywalną z VHS (kasety wideo). Dopiero krążki DVD, na których mieści się 4,7 GB, dały producentom filmów na tyle dużą pojemność, by mogli oni z powodzeniem zastosować metodę

zwiększona poprzez umieszczenie warstwy z danymi także po drugiej stronie płytki – dało to w sumie do 17 GB danych. To ostatnie rozwiązanie jednak okazało się zbyt drogie w produkcji, a powierzenie płytki łatwo można było zary-

DVD a niebieski laser lub...

Kilka lat temu opracowano standard obrazu telewizyjnego znany jako HDTV, czyli telewizja wysokiej jakości. Obraz wyświetlany na ekranie standardowego telewizora ma zazwyczaj rozdzielczość 720 x 480 punktów. Telewizja HDTV korzysta z jednej z dwóch rozdzielczości, a mianowicie 720p i 1080i. Pierwsza (720p) oznacza wyświetlanie progresywne 720 linii, co daje rozdzielczość 1280 x 720 punktów, a druga (1080i) 1080 linii obrazu, ale z przeplotem (interlace), co daje rozdzielczość 1920 x 1080 punktów. Jednakże przy przeplotcie wyświetlane są na zmianę linie parzyste i nieparzyste, co ma wpływ na ostrość postrzeganych obrazów, jak i na migotanie, które niektórym dość mocno daje się we znaki.

Takie rozdzielczości to już nie przelewki i ilość danych, jakie muszą być dostar-

dziś i jutro?

Panasonic DMR-EH55 – przód

1. Wyłącznik zasilania
2. Czytnik kart SD
3. Złącze DV IN (do podłączenia kamery cyfrowej)
4. Złącze S-Video IN (do podłączenia zewnętrznego źródła obrazu)

5. Złącze Composite IN (do podłączenia zewnętrznego źródła obrazu)
6. Stereofoniczne złącze Composite Audio (do podłączenia zewnętrznego źródła dźwięku)
7. Przycisk uruchamia sterowanie odtwarzaczem z ze-

- wnętrznego urządzenia, np. tunera satelitarnego
8. Przyciski do zmiany kanału TV lub wejścia wideo
9. Przycisk otwierania i zamykania tacki
10. Przycisk wyboru napędu (DVD/HDD)
11. Przycisk Stop
12. Przycisk Start
13. Przycisk nagrywania



czzone do odbiornika, jest kilkakrotnie wyższa niż w przypadku DVD i stosowanego tam standardu MPEG 2. Zaczęto się zastanawiać nad zastosowaniem nowocześniejszych nośników, które zapewnią pojemność wystarczającą do umieszczenia na jednym krążku dwudziennego filmu wraz z wielokanałowym dźwiękiem wysokiej jakości. Myślano o zwiększeniu liczby warstw na płycie, ale nie udało się zapewnić dobrej jakości odczytu dalszych (głębiej osadzonych) w przypadku nawet lekkich zarysowań nośnika – wiązka lasera rozpraszająca się na tyle, że nie udało się tego skompensować. Zaczęto poważnie rozważać zastosowanie pamięci holograficznych, ale okazało się, że by opanować tę technologię, potrzebne będzie kilka lat wnikliwych badań, co nie wchodziło w rachubę, gdyż nośniki potrzebne były dużo szybciej.

Okazało się, że kilka laboratoriów pracowało nad wykorzystaniem zamiast

czerwonego lasera, jaki występował w napędach DVD, wiązki o niebieskim kolorze. Dzięki jego specyficznym właściwościom można upakować większą liczbę ścieżek na takiej samej powierzchni, jak miało to miejsce w DVD.

BlueRay i HD-DVD to dwa standardy, które opracowywały dwa zespoły składające się z połączonych sił kilku koncernów. HD-DVD (standard przypisywany Toshiba) zapewnia pojemność nośnika na poziomie minimum 15 GB, a BlueRay (standard Sony) więcej, bo 25 GB. Do czasu zatwierdzenia które-

goś z nich jako standardu obowiązującego i certyfikowanego na rynku znajdować się będą urządzenia oraz nośniki charakterystyczne tylko dla nich, choć powstają już hybrydy będące w stanie nie tylko obsłużyć nowe media, ale także radzące sobie z wszelkimi starszymi krążkami (zapowiadają je LG, Samsung i kilku innych producentów). Co do pamięci holograficznych – prototypy zdemontowano na targach CeBIT, jednakże nie są to jeszcze urządzenia, które mogłyby być produkowane na rynek masowy.



KISS DP558 - tył

1. Złącze sieciowe (RJ45)
2. Wejście i wyjście anteny telewizyjnej (RF)
3. Złącze EuroScart (wejście i wyjście)
4. Złącza S-Video (wejście i wyjście)
5. Złącze Composite (wejście i wyjście)
6. Stereofoniczne złącze audio (wejście i wyjście)
7. Złącza komponentowe (wejście i wyjście)
8. Cyfrowe złącze optyczne (wyjście)
9. Cyfrowe złącze elektryczne (wyjście)

Odtwarzacze DVD/DivX

Pierwsze odtwarzacze DVD, duże i o niewielkich możliwościach, kosztowały fortunę. Do czasu. Obecnie sprzęt – może nie renomowanych firm – kosztuje niekiedy poniżej 150-200 zł, wielkością przypomina książkę i potrafi odtworzyć właściwie każdy dostępny standard zapisu danych. Co ważne, same filmy staniały, a z czasem zaczęto dołączać całkiem niezłe pozycje do czasopism i jako gratis do różnych produktów w sklepach.

Producenci zaczęli się prześcigać w dodawaniu kolejnych funkcji: od wyświetlania zdjęć, obsługi plików MP3,

które przebojem wdarły się w życie użytkowników komputerów i wielbicieli muzyki, po karaoke, a także gry komputerowe. Gdy jednak pewien programista (Jon Johansen) złamał szyfrowanie CSS, dzięki czemu można było nie tylko w prosty sposób napisać oprogramowanie pozwalające na odtwarzanie DVD bez sprzętowego wspomaganie (także na kopiowanie zawartości płyt na dysk twardy), szybko zaczęły powstawać tak zwane **kodeki**. Czyli swego rodzaju sterowniki pozwalające na skompresowanie danych, w tym przypadku filmów, do postaci plików znacznie mniejszych niż umieszczane na płytach DVD.

Dzięki temu cały film zamiast zajmować 4-9 GB zajmował 650-700 MB, oczywiście kosztem gorszej jakości oraz braku wyboru scen, ścieżki dźwiękowej i kilku innych udogodnień. Gdy stworzono odpowiednio szybkie i tanie procesory będące w stanie dekodować tak skompresowane strumienie multimedialne, producenci tanich odtwarzaczy DVD skwapliwie wyposażyli swoje urządzenia w **możliwość odtwarzania filmów popularnie zwanych DivXami**.

Poniżej przegląd kilku odtwarzaczy klasy „popularnej” – cenowo. Bo parametry mają całkiem, całkiem...

Manta Emperor IV

Cena: 249 zł | Producent: Manta | www.manta.com.pl

Nowe wcielenie Imperatora bez zająknięcia radzi sobie z większością materiału filmowego, muzycznego i zdjęciowego, jakiego używam do testów. Do tego ma ciekawą funkcję dotyczącą napisów stosowanych przy plikach DivX – jeśli mają one Tagi, wyświetlane często

przez odtwarzacze w formie „tytli” – urządzenie interpretuje je i pokazuje na ekranie jako pogrubienie lub kursywę (gdy postać jest „słyszana” przez telefon lub gdy kogoś słychać z telewizora lub offu). Jest to bodaj jeden z niewielu odtwarzaczy, który tak dobrze sobie z tym radzi. Dodatkowo na ekranie mogą się pojawić już nie jedynie trzy linie tekstu, ale aż siedem. Jeśli nie macie telewizora, nic nie szkodzi, gdyż urządzenie ma możliwość obsługi monitorów komputerowych wyposażonych w wejście D-Sub.

Jak na razie muszę przyznać, że od dawna nie widziałem tak dobrze dopracowanego urządzenia z segmentu tańszych konstrukcji. ■



>>> Bogaty zestaw złączy, wśród których znajduje się także złącze VGA, do którego możemy podłączyć monitor lub projektor



Bellwood DVD 301 USB

Cena: 255 zł | Producent: Bellwood | www.bellwood.pl

Na pierwszy rzut oka: „pocziwy stary Bellwood”. Po bliższych oględzinach i uruchomieniu okazuje się jednak, że mamy tu odmłodzoną konstrukcję, która nie tylko radzi sobie z plikami zakodowanymi przy wykorzystaniu bibliotek GMC (Global Motion Compensation) i QPEL, ale ma także możliwość przełączenia się na tryb HD, czyli obsługę wyświetaczy o wyższej rozdzielczości. I to nie wszystko, gdyż na przednim panelu, po jego prawej stronie znajduje się... **złącze USB!** Do niego możemy podłączyć odtwarzacze MP3 (mogące pracować jako pendrive'y) oraz klucze pamięci USB czy dyski twarde. Z nich można bezpośrednio odtwarzać materiał muzyczny i filmy – oczywiście nie te skompresowane w wysokiej jakości i z zaawansowaną wielokanałową ścieżką dźwiękową, gdyż obraz będzie się rwał – za niską szybkość złącza. Kolejna zaleta tego odtwarzacza również łączy się z USB. **Za jego pomocą można przekopiować z krążka CD-Audio muzykę bezpośrednio do odtwarzacza MP3 podłączonego do wspomnianego interfejsu.** Jest to jeden z pierwszych produktów z taką możliwością. ■



KORR 3358

Cena: 155 zł | Producent: Korrr | www.korr.pl

W porównaniu do poprzedniej wersji KORR-a, nowy nabrał nowego, futurystycznego wyglądu – a to za sprawą wydłużonego i opływowego przedniego panelu z klapką, która zasłania napęd (podobnie jak ma to miejsce w komputerowych odtwarzaczach). To urządzenie także nieźle radzi sobie z większością multimedialnych – od DVD, poprzez DivX (z GMC i QPEL), plikami JPG i MP3. Podobny jak w dwóch poprzednich przypadkach – lot jednym nie przypadnie do gustu, bo jak to mówią – siemiężny, ale dla mnie jest wygodnym i dobrze obłożonym funkcjami sterownikiem. **To urządzenie nie ma tak spektakularnych możliwości jak powyżej opisane konstrukcje, lecz rekompensuje to ceną.** KORR 2258 to mniejszy brat 3358. Elektronikę i napęd umieszczono w mniejszej obudowie – jest tańszy o 10 złotych. ■

Nagrywarki DVD z HDD

Odtwarzacze DVD zastąpiły VHS, lecz nie zapewniły możliwości nagrywania. Oczywiście inżynierowie szybko poradzili sobie i z tym problemem. Wykorzystali fakt pojawienia się zapisywalnych nośników DVD, z DVD-RAM na początek. Prawie trzy lata temu prezentowaliśmy sprzęt Panasonic, który korzystając z tego typu nośników pozwalał na wielokrotne nagrywanie i dość zaawansowaną edycję materiału. Niestety urządzenie i nośniki były horrendalnie drogie.

Jednakże z upowszechnieniem się płyt typu DVD+R/RW i DVD-R/RW zaczęto tworzyć konstrukcje tańsze,

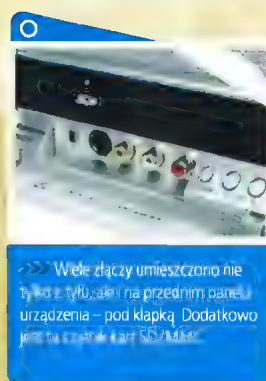
które kosztowały tyle, ile magnetowidy dobrej klasy rok lub dwa wcześniej. Niedawno miałem okazję zaprezentować na łamach CDA opis nagrywarki DVD firmy Yamada, by po kilku miesiącach przetestować i opisać niemal identyczne urządzenie Manty, które głównie różniło się tym, że było prawie dwa razy tańsze – **kosztowało około 600 złotych**.

Ostatnim krzykiem mody jest **dłożenie do takiej nagrywarki dysku twardego**, który z racji swych parametrów dużo szybciej startuje i jest gotowy do pracy w kilka sekund po włączeniu nagrywarki, ale

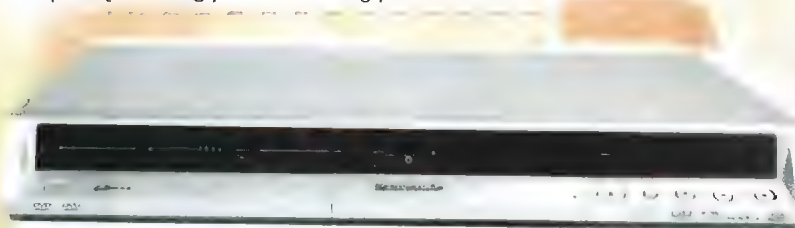
także oferuje znacznie większą pojemność i można na nim gromadzić materiał, obrabiać go, a potem wszystko zgrać na płytkę DVD. Oferuje się także funkcję TimeShift, która pozwala w dowolnym momencie zacząć nagrywanie programu, meczu, filmu i zajęcie się innymi czynnościami (telefon, herbatka czy toaleta), a po kilkuminutowej nieobecności rozpocząć odtwarzanie od momentu, w którym skończyłmy oglądać (bez wyłączania nagrywania)! Jest to szalenie przydatne, co przetestowałem na sobie, znajomych i rodzinie. Poniżej przegląd kilku takich nagrywarek. ■ **tech-NICK**

Panasonic DMR-EH55

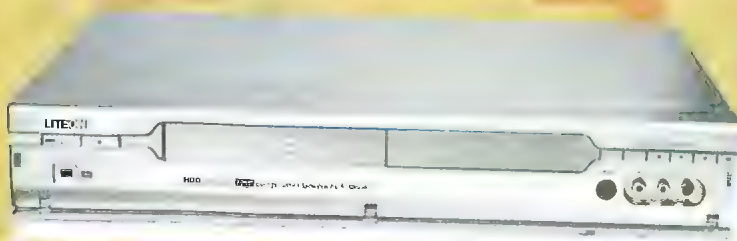
Cena: 1599 zł | Producent: Panasonic | www.panasonic.pl



Elegancja połączona z niewielkimi gabarytami – szerokość taka jak pozostałych, ale wysokość to połowa tego, co oferują konkurenci. **Bardzo intuicyjny interfejs urządzenia, niezwykle proste programowanie nagrań, a także obsługa zapisanego materiału bardzo przypadły mi do gustu.** Co istotne, zapis programów można rozpocząć niemal tuż po włączeniu urządzenia – jest to ważne, gdy chcemy szybko zapisać ważny dla nas program. **Wbudowano czytnik kart pamięci SD**, dzięki czemu nie tylko odtworzymy z nich materiał zdjęciowy, muzykę czy filmy, ale także możemy zgrać je stamtąd na dysk. Bardzo przyjemny w obsłudze pilot, choć na początku mylił mi się krążek – klawisz kierunkowy z przyciskami umieszczonymi wokół niego. **Urządzenie świetnie radziło sobie z DivX-ami**, wyświetlało napi-



sy (tylko jeśli nazwa pliku txt była identyczna z nazwą pliku filmowego), nie obsługiwało jednak polskich czcionek. Poza tym gdy chciałem zgrać materiał na krążek, oprogramowanie usilnie komunikowało, że jest to niemożliwe – muszę zmienić opcję szybkiego kopiowania na inną. Operacje zaawansowane pozwoliły zrobić to już bez problemu. **Niżak nie udało mi się przełączyć z wyświetlania obrazu odtwarzacza do standardowej pracy odbiornika TV i przejść do wyświetlania obrazu z dekodera Cyfry+.** Żadne kombinacje nie pomogły i jedynym rozwiązaniem było wyłączenie wtyczki EuroScart z wyjścia wideo nagrywarki. Był to jedyny poważniejszy zgrzyt, który przytrafił się podczas całego testu urządzenia. ■



LiteOn LVW5045GDL+

Cena: 1249 zł | Producent: LiteOn | www.liteon.ab.pl

Jedna z najtańszych na rynku nagrywarek z dyskiem twardym i napędem obsługującym płytki CD i DVD tak tłoczone, jak i nagrywalne. Dość intuicyjne i rozbudowane menu pozwala w miarę bezproblemowo korzystać z funkcji tunera TV, nagrywania programów, edycji i sortowania materiału, zgrzywania danych na krążki. **Jakość nagrań można regulować wybierając jeden z 6 stopni kompresji obrazu** – muszę przyznać, że do codziennego nagrywania seriali czy meczów można swobodnie korzystać z wyższych stopni kompresji. Na dysku twardym zmieścimy od 33 godzin materiału w najwyższej jakości do 198 godzin w najniższej. Na płytach o pojemności 4,7 GB zmieścimy analogicznie od 1 do 6 godzin wideo. Urządzenie radzi sobie także z filmami DivX, lecz nie obsługuje rozszerzeń GMC i QPEL. Wyświetl a napisy, lecz nie są one zbyt czytelne (czcionka) oraz często nie mieszczą się w ograniczonym polu (ramka o stałych parametrach wielkości). Do tego niektóre polskie znaki nie są poprawnie wyświetlane. **Czasem także daje się we znaki dysk twardy – szczególnie gdy nagrywamy w nocy i usiłujemy zasnąć.** ■



KISS DP558

Cena: 2000 zł | Producent: Kiss | www.veracomp.pl, www.kissdivx.pl

KISS to elegancki wygląd oraz zaawansowane funkcje, które mają przyciągnąć do tego dość drogiego urządzenia potencjalnych klientów. Sprzęt ma wbudowany tuner telewizyjny wspomagany przez EGP (Electronic Guide Program) – czyli elektroniczny przewodnik programowy. Poprzez port sieciowy można podłączyć KISS-a do komputera z dostępem do Internetu – urządzenie łączy się ze specjalnym serwerem i pobiera programy stacji telewizyjnych. Podobnie jak w platformach cyfrowych – możemy przeglądać pozycje, poczytać opisy i szybko zaprogramować nagrywanie. **Możliwość odsłuchiwanie radia internetowego bezpośrednio za pomocą KISS-a oraz przesyłanie danych do komputera poprzez serwer FTP to inne zalety.** Pomimo dwutygodniowego okresu użytkowania, nie udało mi się przyzwyczaić do menu oraz funkcji uruchamianych za pomocą pilota, na którym opcje opisane są maczkiem, bezpośrednio na klawiszach – sam pilot jest strasznie kanciasty i niezbyt dobrze leżał w dłoni. ■

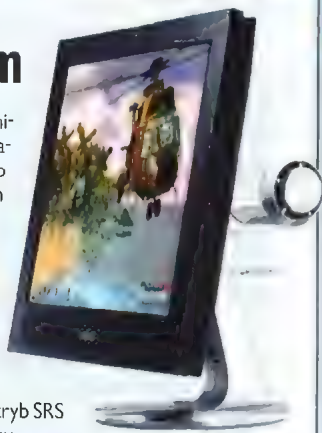
ASUS
CHAMUS NAVIGATOR
HIFIMONITOR
PLEXTOR PX-B900A
SILVERSTONE

HP
KROPIKA
NOKIA
NOKIA
NOKIA
NOKIA

09/2006

LCD z subwooferem

Firma ASUS zaprezentowała monitor PG191 z 2-milisekundowym czasem reakcji i dodatkowo wyposażonym w system głośników 2.1 (satelity stereo 10 W i 15 W system ASUS Power Bass). System audio jest wspierany przez technologię SRS Lab's - TruSurround XT virtual surround, która jest zgodna z Dolby i obsługuje gry w standardzie 5.1 6.1. Dopelnieniem całości ma być wbudowana kamera 1,3 megapiksela oraz wejścia na mikrofon i słuchawki. Specjalne klawisze aktywują wybrane tryby wideo i audio. Dźwięk (Gra akcji, Gra strategiczna, Teatr, Muzyka, Standard), obraz (Gra, Tryb nocny, Teatr, Sceneria i Standard) oraz tryb SRS TruSurround XT. Ceny tego cacka jeszcze nie znamy.



Teleobiektyw do... Nokii!

Miłośnikom fotografowania za pomocą telefonu komórkowego z pewnością przyda się nietypowy gadżet. Jest to zewnętrzny obiektyw do komórek, który oferuje 6-krotne powiększenie podczas robienia zdjęć wbudowanym aparatem cyfrowym. Nowy produkt współpracuje na razie tylko z telefonami Nokia 6230, 6230i, 6680, 6600, 6630, 7610 i 6681. W zestawie z obiektywem dostępna jest specjalnie przystosowana tylna część obudowy danej komórki, która zastępuje oryginalną. Wygląda to dość kuriozalnie, lecz działa całkiem dobrze. Nietypowy gadżet dostępny jest w sprzedaży w cenie 19 USD.

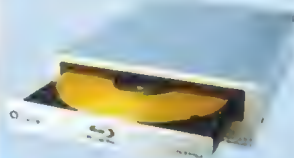
Kropka pamięci

Firma HP poinformowała o zakończeniu badań nad produkcją miniaturowego układu bezprzewodowego. Układ ten można przykleić lub przymocować do niemal dowolnego przedmiotu. Udogodnia informację i treści przechowywane dotychczas głównie w Internecie czy urządzeniach elektronicznych. Wśród możliwych zastosowań wymienia się przechowywanie istotnych danych medycznych na nadgarstku pacjenta, uzupełnianie zdjęć i kartek pocztowych o treści audiowizualne, poprawę zabezpieczeń przeciwko podróbkom leków w przemyśle farmaceutycznym, zabezpieczanie stosowanych w paszportach i dowodach osobistych danych czy wreszcie dołączanie dodatkowych informacji do dokumentów papierowych.



Mysz dla gracza

7 przycisków, możliwość pracy w maksymalnej rozdzielczości 2000 dpi oraz matryca próbkująca obraz z prędkością nawet do 7080 fps to główne cechy tego gryzonia. Navigator 535 wyposażony został również w trzy przyciski do szybkiej zmiany rozdzielczości pomiędzy 2000, 1600 lub 800 dpi. Kolejną ciekawostką myszki jest pamięć, która magazynuje nawet do 5 profili gracza. Przelączamy się między nimi jednym przyciskiem, a zielone diody informują, z którego profilu obecnie korzystamy. Cena zestawu to około 160 zł, zaś gwarancja to 24 miesiące.



Plextor na niebiesko

Nagrywarka PX-B900A pojawi się w sprzedaży na przełomie września i października 2006. Ma interfejs ATAPI i umożliwia zapis płyt BlueRay z prędkością 2x. Nowa technologia wykorzystuje nośniki BD-R - jednokrotnego zapisu, i nośniki BD-RE - wielokrotnego zapisu o pojemności 25 GB (wersja jednowarstwowa) i 50 GB (wersja dwuwarstwowa). PX-B900A, poza zapisem i odczytem nośników BlueRay, umożliwia również obsługę właściwie wszystkich popularnych formatów CD i DVD (włącznie z dwuwarstwowymi płytami DVD i formatem DVD-RAM).

"Telefon" Braila

Telefon komórkowy przystosowany do obsługi brajla dla niewidomych i niedowidzących Touch Messenger zdobył Złotą Nagrodę Industrial Design Excellence Awards (IDEA) - jednego z najbardziej prestiżowych konkursów wzornictwa-przemysłowego. Umożliwia on osobom niewidomym i niedowidzącym wysyłanie i otrzymywanie wiadomości tekstowych w postaci zapisu brajlem. Przyciski rozmieszczone w układzie 3x4 są jednocześnie klawiaturą ze znakami brajla, a wiadomości tekstowe mogą być odczytywane na znajdującym się poniżej



850 W do kompa

W lipcu pojawią się nowe modele zasilaczy SilverStone do obudów ATX. Na szczególną uwagę zasługuje bardzo wydajne użycie ST85ZF z serii Zeus o mocy 850 W. Jest przeznaczony do najnowszych, bardzo wydajnych układów dual core, dual CPU lub multi GPU. Możliwość wytworzenia mocy ciągłej o wartości 850 W w temperaturach do 50 stopni C i przy napięciu od 90 do 246 V gwarantuje sprawną pracę nawet najbardziej wymagających jednostek. Stabilną pracę zapewnia szereg zabezpieczeń nadprądowych oraz przepięciowych. Zasilacz nie jest tani i by stać się jego posiadaczem, trzeba wysupłać... 1159 zł.

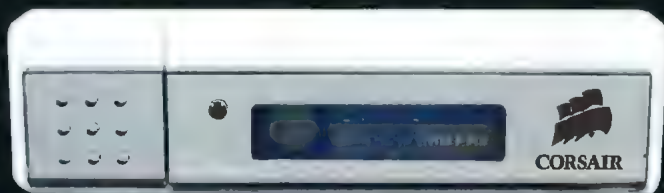


Opalanie, nie grillowanie

Wieloletni ekspert w dziedzinie opalania i zdrowia skóry, dr. Thomas UV Protect, który otrzymał tytuł "Najlepszego eksperta w dziedzinie opalania" w 2005 roku, opisał, jak bezpiecznie opalać się w domu. Według niego, najlepszym sposobem na opalanie jest korzystanie z lamp UV. Trzeba jednak pamiętać, że opalanie w domu nie jest bezpieczne, jeśli nie użyjemy odpowiednich środków. Dr. Thomas UV Protect zaleca korzystanie z lamp UV, które emitują światło w zakresie 311-313 nm, co jest optymalne dla opalania skóry. Wskazuje również na konieczność stosowania kremów z filtrem SPF 30, aby chronić skórę przed nadmiernym opaleniem. Wskazuje również na konieczność stosowania kremów z filtrem SPF 30, aby chronić skórę przed nadmiernym opaleniem.

Flash z wyświetlaczem

Nowe pendrive'y USB Corsair READOUT wyróżniają się ciekawym wyglądem i wyświetlaczem BCD (Bi-stable Cholesteric Display). Jest on podzielony na 3 sekcje pokazujące różne informacje. Przede wszystkim użytkownik może wprowadzić nazwę urządzenia (do 11 znaków). Druga część zawiera informację o wykorzystanej pojemności, a trzecia o pozostałej dostępnej. Te dwie ostatnie informacje są automatycznie aktualizowane natychmiast po zapisaniu lub skasowaniu danych z pamięci urządzenia. Pamięć wyświetlacza zachowuje



wprowadzone informacje przez ponad rok, bez konieczności korzystania z baterii. Corsair READOUT dostępny jest w wersji 1 GB oraz 2 GB w cenach

detałicznych brutto odpowiednio: 169 zł i 262 zł.

www.corsair.com.pl

Telefon dla...

niedowidzących. Urządzenie zostało zaprojektowane tak, aby sprawowało minimalne problemy osobom mającym problemy ze wzrokiem. Ma duży, kontrastowy wyświetlacz LCD z możliwością zoomu (zwiększenia). Podświetlane klawisze o wielkości - 11 x 15 mm i 25 x 15 mm (klawisz główny) zapewnia łatwe wywołanie numerów i pisanie wiadomości SMS. Konstruktorzy wyposażili telefon w 3 programowalne klawisze szybkiego wyboru numeru oraz lokalizator. Aparat ma również opcję wysyłania do tych numerów wiadomości SOS.

www.lifage.com



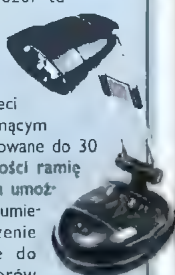
SHORTY



„wyświetlaczu” brajlowskim. Oczekuje się, że wprowadzenie tego produktu na rynek zdecydowanie podniesie jakość życia osób niewidomych i niedowidzących, których liczbę na świecie ocenia się na 180 milionów.

■ Lampkoładowarka

Charging Lamp MT 6207 to diodowa lampka nocna lub biurkowa z wbudowaną w podstawę ładowarką akumulatorów. Urządzenie świeci jasnym światłem płynącym z 10 diod LED. Regulowane do 30 centymetrów wysokości ramię oraz ruchoma głowka umożliwiają kierowanie strumienia światła. Urządzenie jest przystosowane do ładowania akumulatorów w klasycznym rozmiarze AA NIMH/Ni-Cd. Urządzenie ma dodatkową funkcję emergency light, czyli opcję świecenia awaryjnego na akumulatorach nawet do 10 godzin. Sugerowana cena detaliczna to 79,99 zł.



■ Pisanie i dzwonienie

Firma Megabajt wprowadziła pierwszą na rynku klawiaturę z wbudowanym telefonem internetowym - A4Tech IP Talky (KIP-800). W klawiaturę wbudowana jest słuchawka IP USB, dzięki której można za darmo rozmawiać z innymi użytkownikami aplikacji. Klawiatura jest kompatybilna z takimi usługami, jak Skype, MSN, AOL czy Yahoo. Urządzenie ma klawisz kontroli głośności i echa, dzięki czemu rozmowy telefoniczne stają się dużo mniej uciążliwe. Dzięki wbudowanym czwonom użytkownicy nie powinni przegapić żadnych istotnych rozmów. Klawiatura A4Tech IP Talky objęta jest 36-miesięczną gwarancją. Sugerowana cena detaliczna brutto wynosi 110 zł. Recenzja już wkrótce!

MP3 przez radio

Nadajnik fal FM firmy Belkin dla posiadaczy odtwarzaczy MP3 wchodzi na polski rynek! Urządzenie TuneCast I FM Transmitter umożliwia podłączenie za pośrednictwem fal ultrakrótkich przenośnych odtwarzaczy do radia w samochodzie lub w domu. Przy użyciu TuneCast II można ręcznie skanować wszystkie częstotliwości FM od 88,1 do 107,9 MHz, tak aby wybrać najlepszą z nich i zapewnić odbiór bez zakłóceń. Urządzenie zapamiętuje do czterech częstotliwości FM. Cena urządzenia to około 166 zł.

www.belkin.com

Dotknij mnie

Samsung zaprezentował nowy telefon - E900. Typowe przyciski menu zastąpił przypominający szkło ekran dotykowy z dwufunkcyjnym interfejsem użytkownika, który wyświetla niektóre przyciski tylko wtedy, kiedy są potrzebne. Wbudowany odtwarzacz radzi sobie z formatami MP3, AAC, AAC+, e-AAC+ oraz WMA. Pamięć telefonu to 80 MB i można ją rozszerzać kartami MicroSD. Wyświetlacz QVGA ułatwia przeglądanie plików multimedialnych, a wyjście TV pozwala wyświetlić je na ekranie telewizora. Wymiary telefonu to 93 x 45 x 16,5 mm, a waga - 93 g.

www.samsung.pl



to radio odtwarza mp3

podobnie, jak dowolne radio samochodowe

Umożliwia im to PENTAGRAM VANQUISH FM RT, rewolucyjny odtwarzacz mp3 z unikalną funkcją transmisji radiowej

VANQUISH
FM RT



już od 179,-
(w tym 22% VAT)
- dot. wersji 128MB

PENTAGRAM Vanquish FM RT to pierwszy w Polsce osobisty odtwarzacz mp3 z unikalną funkcją TRANSMISJI RADIOWEJ umożliwiającej nadawanie muzyki na falach radiowych. Dzięki niemu możesz głośno słuchać utworów w formacie mp3/wav/wma z użyciem dowolnego radia. Możesz nadawać mp3 przez nagłośnienie w samochodzie lub puścić ulubiony kawałek na imprezie przez dostępny sprzęt audio - tak, aby wszyscy mogli go usłyszeć.

Transmitter pozwala nadawać sygnał na częstotliwościach od 88MHz do 90MHz z regulacją co 0.1MHz. Ustaw częstotliwość w odbiorniku radiowym i słuchaj swojej ulubionej muzyki gdziekolwiek zechcesz!*

Vanquish wyposażony jest ponadto w najnowszej generacji wyświetlacz OLED, doskonałe radio FM oraz funkcjonalny dyktafon z możliwością nagrywania audycji radiowych.

*ze względu na brak odpowiednich regulacji prawnych, funkcja transmisji FM jest domyślnie wyłączona na terytorium UE. Przebywając na terenie krajów, w których korzystanie z tej funkcji jest możliwe, można ją uaktywnić instalując oprogramowanie urządzenia dołączane na płycie CD.



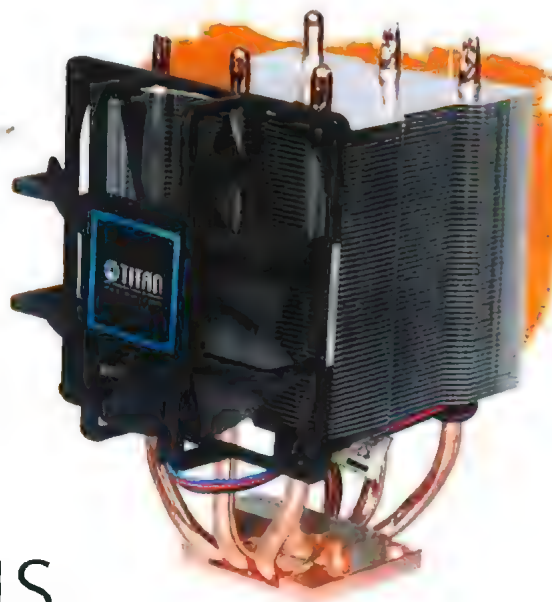
Wylączny Dystrybutor - Multimedia Visum, ul. Emaliowa 2B, 02-295 Warszawa

www.pentagram.pl

MULTIMEDIA VISION

1 X SCYTHER | 2 X TITAN

Zestaw	Scythe Ninja Plus		Titan TTC-NK34TZ		Titan Amanda	
Tryb	Spoczynek	Praca	Spoczynek	Praca	Spoczynek	Praca
Obróty (RPM)	1100	1100	1600	2200	1500/1200	1500/1500
Temperatura (°C)	46	63	47	63	31	50



WICHER W KOMPIE

Scythe Ninja Plus, Titan Amanda i TTC-NK34TZ

Scythe Ninja Plus | Cena: 145 zł | Producent: Scythe | www.4max.pl

Titan Amanda (TTC-NP04TZ) | Cena: 320 zł | Producent: Titan | www.action.pl

Titan TTC-NK34TZ | Cena: 79 zł | Producent: Titan | www.action.pl

W niniejszym numerze sporo miejsca poświęcamy chłodzeniu procesorów. Pogoda za oknem sprawia, że to temat bardzo na czasie. Aż żal, że nie wymyślono dotąd zestawów do chłodzenia gracza...

Scythe Ninja to konstrukcja dobrze znanej overclockerom firmy Scythe. Swego czasu testowaliśmy zestaw Kamakiri, który okazał się... lekko rzecz ujmując, niewypałem – był głośny i średnio wydajny, a cenowo także nie wypadł rewelacyjnie. Tym razem firma postarała się dużo bardziej.

Blok przylegający do procesora wykonano z dobrej jakości miedzi. Wspomagany jest on aluminiowym radiatorem oraz aż dwunastoma ciepłowodami, których zadaniem jest odprowadzić nadmiar energii do 23 blaszek przyłutowanych do górnej części zestawu. Powieć zchnia fiszbiniowej jest dość duża, a odległości między nimi to 4 mm, dzięki czemu powietrze może tu swobodnie przepływać. Całość wspomagana jest przez 12-centymetrowy wentylator zasilany bezpośrednio z płyty głównej. Ma on sporą wydajność, mimo niewielkiej prędkości obrotowej – maksymalnie 1100 RPM.

Dzięki przemysłanej i dobrze wykonanej konstrukcji Scythe Ninja Plus okazał się jednym z lepszych zestawów, jakie dane nam było testować w całej historii CDA. W trybie spoczynku osiągnął 46 stop-

ni Celsjusza, a przy pełnym obciążeniu procesora – 63 stopnie. Zrobiłem też eksperyment – odłączyłem wentylator i wpiąłem standardowy wiatrak o średnicy 12 cm w obudowę, w pobliżu radiatora – większość dobrych obudów ma stosowne otwory. Temperatury poskoczyły zaledwie o 2-3 stopnie, w zależności od obciążenia jednostki CPU.

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

SCYTHE NINJA PLUS

Na podstawkę: LGA 775, Socket
478, 754, 939, 940

Rozmiany radiatora:

110 x 110 x 150 mm

Wentylator: 120 x 120 x 25 mm

Zasilanie: 12 V (z płyty głównej)

Obraty: do 1200 RPM

Waga: 815 g

Przepływ powietrza: do 46.5 CFM

Hałas: do 23,5 dBA

Reaktywny wymiar



Konkrety:

TITAN TTC-NK34TZ

Na podstawie: LGA 775

Rozmiary radiatora:

90 x 90 x 130 mm

Wentylator: 92 x 92 x 25 mm

Zasilanie: 12 V (z płyty głównej)

Pobór prądu: do 0,20 A

Obroty: do 2200 ± 10% RPM

Przepływ powietrza: do 37,13 CFM

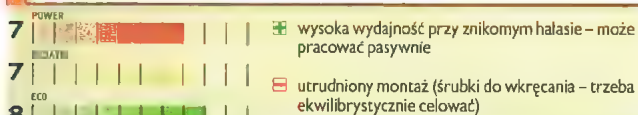
Notas: do 26,9 dBA

Titan TTC-NK34TZ to sprzęt przygotowany przez tajwańską firmę Titan dla złącza LGA 775, choć jest i wersja TTC-NK32TZ dla AMD K8 (Socket 754/939/940). Zestaw wykorzystuje sześć ciepłowodów i wentylator o średnicy 9 cm o zmiennej prędkości pracy. Na ciepłowodach zamontowano ponad 60 blaszek, oddalonych jedna od drugiej o niewiele ponad milimetr. To niewiele, przez co powietrze owiewające finy ma trochę trudniejszą drogę i działa to odrobinę mniej wydajnie. Temperatury uzyskane przez kosztujący mniej niż 80 złotych zestaw są tylko o jeden stopień gorzsze niż w przypadku wyżej opisanego Ninja Plus.

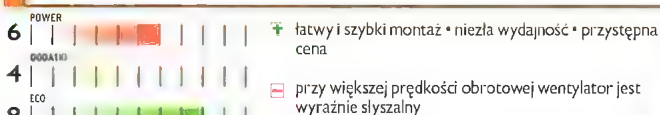
Zbliżona wydajność okupiona została trochę głośniejszą pracą wentylatora – w stanie spoczynku, gdy procesor ma 47 stopni Celsjusza, wiatrak pracuje z szybkością około 1600 RPM, a gdy CPU osiąga maksymalną wydajność, jego ciepłota wynosi 64 stopnie przy 2250 RPM. Hałas nie jest zbyt wielki, ale nie da się ukryć, że wyraźnie słyszalny. Można rzec, że jest to konstrukcja walcząca o pozycję na rynku ze światem Freezerem, który rządził w kategorii cena/możliwości, czyli naszym ECO.

Czas na Titan Amanca (TTC-NP04TZ). Zestaw na pierwszy rzut oka wydaje się nietypowy tylko dlatego, że ma zamontowany wentylator pchający powietrze pomiędzy blaszki radiatora zamontowanego na ośmiu

Scythe Ninja Plus



Titan TTC-NK34TZ



SONY ERICSSON W900i

TELEFON DLA MELOMANA

Sony Ericsson W900i

Cena: 1900 zł | Producent: Sony Ericsson | www.sonyericsson.pl

Sony Ericsson W900i to swego rodzaju hybryda łącząca zalety odtwarzacza plików muzycznych i telefonu GSM.

Komórka oferuje właściwie wszystko, co takowe urządzenie mieć powinno – GSM, UMTS, USB, Bluetooth, IrDA, a do tego port pamięci Memory Stick (do 2 GB), aparat cyfrowy z matrycą 2 Mpix oraz 8-krotne powiększenie cyfrowe.

W900i ma spore rozmiary – można go rozłożyć, obracając dolną część w prawo lub lewo, dzięki czemu uzyskujemy dostęp do klawiatury. Jakoś nie przypadło mi to do gustu. Wygodniejszym rozwiązaniem byłoby wysuwanie. Do prowadzenia rozmów klawiatura nie jest potrzebna. Ekran jest duży i ma sporą rozdzielczość. Przy wykorzystaniu technologii 3G można bez problemu oglądać programy TV czy filmy przesyłane poprzez Sieć.

Dźwięk można odsłuchiwać przez słuchawki lub wbudowany głośnik. Co ważne – **by rozkoszować się muzyką, nie trzeba włączać telefonu** – jest to istotne, gdy podróżujemy samolotami i innymi środkami transportu, w których zaleca się wyłączanie komórek.

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Rodzaj GSM: 900/1800/1900/UMTS
Wyświetlacz: 240 x 320 punktów (256 tys. kolorów)
Czas czuwania/rozmów: do 370 godzin/ do 520 minut
Transmisja danych: port podczerwieni (IrDA), Bluetooth, HSCSD, GPRS, WAP 2.0
Aparat cyfrowy: 2 Mpix, zoom x8 (cyfrowy), wideo, dodatkowa kamera VGA do wideorozmów
Pamięć: 470 MB (rozszerzana przez Memory Stick – do 2 GB)
Polifonia: 64 głosy, MP3, AAC lub AAC+, MIDI, WAV
System głośno mówiący: tak
Odtwarzacz MP3: tak (można słuchać przez głośnik)
Oprogramowanie: SyncML, Video, Photo i Music DJ
Książka adresowa: 1000 pozycji (27 informacji do kontaktu)
Radio FM: tak



Sprzęt jest efektowny, efektywny, z tyłoma funkcjami, że muszę przyznać, iż z połowy w życiu codziennym sam bym nie skorzystał – choć kto wie, co się

może przydać. Jeśli was stać, pomyślcie o takiej hybrydzie: muzyka, radio, telefon, wideo na żądanie, aparat cyfrowy i kamera w jednym. ■ **tech-NICK**

Sony Ericsson W900i

8	POWER		niebanalny wygląd • odtwarzacz plików muzycznych •
7	DODATKI		aparat cyfrowy 2 Mpix • 470 MB pamięci rozszerzanej
8	ECO		kartami Memory Stick (do 2 GB)
			system otwierania klawiatury • brak regulacji głośności
			dla poszczególnych dzwonek

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu

media-tech

Knows Your needs



Komputer

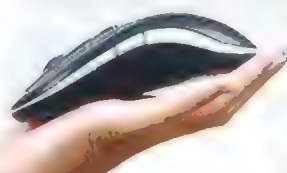
MT6301 MediaPower



**NAJLEPSZA
PC Format
JAKOŚĆ CENY**

MT820 MANHATTAN PLAYER

www.media-tech.pl



**skype
Certified**

technologia pożądana



>>> Wiwa nie wymaga żadnego kabla – można ją podłączyć bezpośrednio do portu USB.



>>> Wyświetlacz OLED nie wymaga podświetlania, ale przy silnym świetle słonecznym jest mniej wyraźny niż LCD.

DOBRA PARA

Wiwa WMP 501
Pentagram Vanquish FM RT

Cena: 185 zł | Producent: Bellwood | www.wiwa.info.pl

CO MOŻE robić mały player MP3? Odtwarzać i nagrywać dźwięk, przenosić dane, służyć jako radio – to wszystko już gdzieś było i jest nadal – choćby w Wiwa WMP 501. Twórcy Vanquisha poszli jednak o krok dalej, dodając opcję **nadawania dźwięku** na falach FM ...Co jest zresztą **nielegalne**.

A dlatego, że normy prawne stosowane w Unii Europejskiej zabraniają transmitowania sygnału bez koncesji, dlatego też gdy wyjmiesz sprzęt z pudełka, nie będziesz miał dostępu do takiej opcji, stanowiącej tu resztą główną atrakcję. Jednak obejście reguł jest w tym przypadku bardzo proste – wystarczy wrzucić dołączone płytke do napędu i zupracować ować soft odtwarzacza. Nader łatwy sposób na ominięcie prawa.

A po co w ogóle taka opcja? Wbrew pozorom jest ona całkiem przydatna, zwłaszcza dla kogoś, kto często jeździ

samochodem i ma w nim zwykłe radio (zamiast superwypaśnego odtwarzacza CD/MP3). Wystarczy chwila, by Vanquish zaczął nadawać dźwięk na określonej częstotliwości, tę samą należy ustawić w odbiorniku – i już, masz swoją prywatną stację radiową, nieprzerwaną reklamami, nadającą tylko to, co lubisz.

W ogóle urządzenie powstało raczej z myślą o zmotoryzowanych, gdyż dla nich też dołączono ładowarkę samochodową, dzięki czemu nie musisz się martwić, że twoja stacja radiowa nagle się wyłączy. To byłby tym większy problem, gdyż **player został wyposażony we wbudowaną baterię Li-Ion**, więc nie ma mowy o wymianie akumulatorów. „w locie”, ładowanie odbywa się albo przez wejście na zapalniczkę w aucie, albo po podłączeniu do USB.

Reszta opcji jest już standardowa, nie ma się do czego przyczepić. Jakość odtwarzanego dźwięku nie budzi za-

Cena: 267 zł | Producent: Pentagram | www.mmv.pl

strzeżeń, dyktafon jest przywoity, a całość działa jako przenośny dysk. Również **cena w gruncie rzeczy nie odstrasza**, więc jeśli potrzebujesz transmitera radiowego, Vanquish FM RT będzie bardzo dobrym wyborem.

Jeśli zaś nie odczuwasz potrzeby nadawania, a chcesz tylko dobry i niedrogi sprzęt grający, **Wiwa WMP 501** będzie jeszcze lepszym wyborem. **Największą zaletą tego urządzenia jest cena**, która została ustalona na wyjątkowo niskim poziomie. Inna rzecz, że cięcie kosztów jest widoczne w pudełku, ale już na szczęście nie w samym playerze.

Wszystko, co wyskoczy z zielonego opakowania, to odtwarzacz, słuchawki i instrukcja. Nie ma tu sterowników ani kabla USB, ale to akurat dobry znak, gdyż Wiwa ich nie potrzebuje – **sama z siebie jest flashdiskiem**, co jest zdecydowanie najwygodniejszym rozwiązaniem. Inna rzecz, że przydałby się jakiś przedłużacz, ale cóż – za **185 złotych** (cena wersji 1 GB) nie można oczekiwać zbyt wiele.

Dlatego też z dużym zaskoczeniem przyjąłem jakość samego odtwarzacza. **Starannie wykończony, z dobrej jakości plastiku, przyswoił jakość dźwięku, bardzo dobre radio** (lepsze niż w Vanquishu) i niezły dyktafon. Dla mnie bomba. :) ■ **MQC**

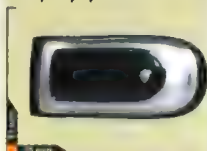
Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Pamięć 1 GB
Wyświetlacz LCD
Zasilanie 1xAAA
Radio FM
Dyktafon
Słuchawki z „obrazem”

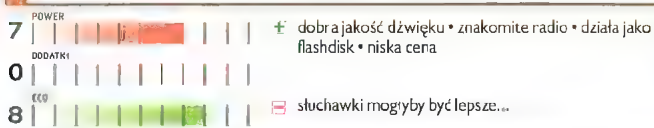
Rzeczywisty wymiar



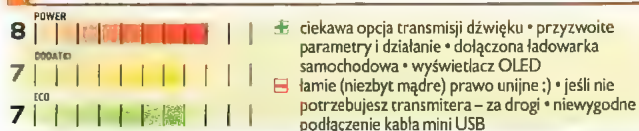
Konkrety:

Pamięć 512 MB
Transmitter radiowy
Dwukolorowy wyświetlacz OLED
Wbudowana bateria Li-Ion
Radio FM
Dyktafon
Słuchawki z „obrotą”
Ładowarka samochodowa
Smycz

Wiwa WMP 501



Vanquish FM RT



TUNER TV NIE TYLKO DO KOMPUTERA

Genius

TVGo A31

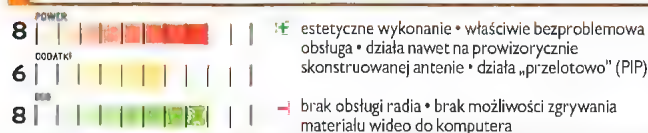
Cena: 220 zł | Dostarczył: Genius | www.geniusnet.com.tw

OGLĄDANIE TV na komputerze ma wady i zalety. W pewnym sensie największą wadą jest ta, że aby dało się korzystać z tunera, komputer musi być włączony, a co za tym idzie – pobiera sporo energii i hałasuje. Plusem jest, że zaoszczędzamy na kupnie (drugiego) telewizora...

Genius TVGo A31 pozwala nie tylko na oglądanie TV na ekranie, ale także

w okienku podczas pracy na komputerze (PIP) po podłączeniu do wejścia VGA sygnału z karty graficznej poprzez złącze D-Sub. Dodatkowo urządzenie obsługuje telewizję HDTV, jeśli dostarczyć mu odpowiedniego sygnału, a także pozwala na wybór rozdzielczości – od 800 x 600, poprzez 1024 x 768 do 1280 x 1024 – , jest to ważne dla posiadaczy monitorów LCD.

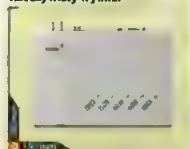
Genius TVGo A31



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Dane techniczne:

Interfejs: stacjonarny
Standardy TV: NTSC/PAL
Złącza: antenowe (RF), zasilania,
wyjście audio (Jack 3,5 mm), wyjście
wideo (RCA), wyjście VGA, wejście
VGA (do PIP), wejście S-Video,
wejście wideo (RCA), wejście audio
(Jack 3,5 mm), wejście audio (RCA)
Zasilanie: zasilacz 230 V
Rozdzielczość: 800 x 600
(65 Hz), 1024 x 768 (60 lub 75 Hz),
1280 x 1024 (60 Hz)
Pamięć: do 125 kanałów
Menu: angielskie lub „krzaczki”
Waga: 663 g
Rozmiar: 150 x 100 x 25 mm

>>> Złącza wejściowe sygnału video oraz audio



Bezprzewodowy pilot pozwala na pełną kontrolę parametrów pracy tunera, jest wygodny, a funkcje są dość intuicyjnie przyporządkowane do przycisków.

Podczas testów grono redakcyjne było bardzo zadowolone z urządzenia z racji tego, że udało się za jego pomocą obejrzeć kilka meczów (trwał Mundial) podczas pracy. Mimo prymitywnie skonstruowanej naprędcy anteny (improwowaliśmy... Zdjęcia są na naszej stronie WWW) obraz był znośnej jakości, a gdy podłączyłem tuner w domu w odpowiednich ku temu warunkach – całość działała bez żadnych zastrzeżeń. ■ Mike-L

5⁵⁰ ZŁ

PC Format

www.pcformat.pl

niezbędny | praktyczny | nowoczesny poradnik komputerowy

116 stron

najtańszy miesięcznik na rynku!

5⁵⁰ ZŁ

PC Format

niezbędny | praktyczny | nowoczesny poradnik komputerowy

Podkreścanie komputera

- Wymiana BIOS-u płyty głównej i karty graficznej
- Podkreścanie procesora i karty graficznej
- Przyspieszanie pracy napędów i dysku
- Przyspieszanie startu

TEST Nagrywarki DVD

Wszystkie formaty, największe szybkości, dobra jakość za małe pieniądze

Anonimowo w Internecie

Ukrywanie Twojego numeru IP, maksymalne bezpieczeństwo na stronach w komputeryzacji oraz innych usługach internetowych

Moding komórek **TEST Kamery internetowe**

Telefon jak nowy prawie za darmo

Idealne uzupełnienie rocznik VoIP

WinSysClean

UltraISO 6.1 PL

All My Movies 3.9

ArcapScan Pro

5 pełnych wersji programów na CD!

krok po kroku pokazujemy, jak używać programy

fachowo radzimy, jak obsługiwać komputer

przystępnie przedstawiamy wyniki testów i porównań

internetowe forum czytelników

szukaj w kioskach i salonach prasowych

INTEL CORE 2 DUO E6700 | EXTREME X6800



Za potężne możliwości przy znacznym ograniczeniu poboru prądu oraz wydzielanego ciepła (Intel Core 2 Extreme X6800).

>>> QPHV to oznaczenie procesora X6800. E6700 nosi oznaczenie QPGA.

INTEL CONFIDENTIAL
QPHV ES MALAY
T00'85 80557PH8774M
L617A887

KRÓLOWIE WYDAJNOŚCI?

Intel Core 2 Duo E6700 i Extreme X6800

Core 2 Duo E6700 | Cena: 2400 zł | Producent: Intel | www.intel.com

Extreme X6800 | Cena: 4500 zł | Producent: Intel | www.intel.com

KILKA miesięcy temu na IDF (Intel Developer Forum) zostały zaprezentowane prototypowe procesory noszące kodową nazwę **Conroe**. Zrobiły wielkie wrażenie na oglądających je i testujących dziennikarzach. Nie powinno więc dziwić, że od kilku tygodni na wielu stronach internetowych przebiegało o ich niezwykłych możliwościach i przemycano pierwsze wyniki uzyskane na prototypowych platformach testowych. Dlatego dołożyliśmy starań, byście z niniejszego tekstu mogli dowiedzieć się kilku faktów dotyczących procesorów Intel Core 2 Duo E6700 (2,66 GHz) i Intel Core 2 Extreme X6800 (2,93 GHz). Udało nam się je uzyskać do testów wraz ze specjalnie przygotowaną płytą Intel – D975XBX. Jednakże by w przyszłości można było porównać wyniki na nowej platformie, postaraliśmy się o płytę, którą będzie można kupić niemal w każdym sklepie, a zapewniającą dobre parametry pracy w standardowych, jak i wysrubowanych warunkach (podkręcanie).

Procesory z rodziny Conroe posiadają **dwa rdzenie**, podobnie jak konstrukcje z serii D, ale kilkoma szczegółami się od nich różnią. Do tej pory Intel zwiększał wydajność głównie podwyższając częstotliwości zegarów taktujące poszczególne układy. To doprowadziło do sytuacji, w której dalsze podwyższanie częstotliwości nie dawało znacznego przyrostu szybkości, a jedynie powodowało problemy z odprowadzaniem ciepła. W ostatnim czasie Intel zdecydował się na podwyższenie wydajności procesorów poprzez połączenie dwóch układów w jednej obudowie, tworząc układy dwurdzeniowe. Dzięki temu zabiegowi udało

się przy dużo niższym taktowaniu uzyskać całkiem niezły wzrost wydajności. Był on jednak obserwowany tylko w przypadku, gdy aplikacje były w stanie wykorzystać dwa rdzenie. Podobna sytuacja miała miejsce, gdy wprowadzono technologię **Hyper Threading** – tworzenie wirtualnych dwóch procesorów. Jeśli w systemie działały dwie aplikacje, które wymagały dużej ilości zasobów systemowych, to każda z nich działała wydajniej niż gdy na pojedynczym procesorze uruchomiono je jednocześnie. **Tym razem Intelowi udało się stworzyć coś nowego, co może być tak oczekiwany przez znawców technologii powiewem świeżości.**

Jedną z ciekawszych nowinek jest wykorzystywanie przez obydwa rdzenie tej samej pamięci podręcznej (Advanced Smart Cache), co ma niebagatelne znaczenie gdy potrzebują one dostępu do tych samych danych lub gdy jeden rdzeń jest bardziej obciążony – może on wykorzystać więcej pamięci! Przy dwóch rdzeniach z osobnymi pamięciami cache wiele cykli zegara poświęcane było często na synchronizację danych – szczególnie gdy jeden z nich potrzebuje dostępu do danych obrabianych przez drugi.

Niezwykle ważną cechą jest także **256-bitowy dostęp rdzeni do pamięci podręcznej pierwszego i drugiego poziomu**. Dzięki temu przy operacjach w trybie 32-bitowym pobierane może być jednocześnie aż 8 porcji danych zwanych słowami, a w trybie 64-bitowym cztery i to w jednym cyklu zegara.

Dzięki tak szybkiemu dostępowi do danych możliwe było zastosowanie **łączenia instrukcji kodu programu** (Macro Operation Fusion), co pozwala zaoszczędzić dodatkowe cykle procesora, jak również na wykonywanie niektórych instrukcji poza kolejnością (Out Of Order Execution). Dzięki temu dane z jednego cyklu przetwarzania nie muszą czekać na dalszą obróbkę i mogą one być od razu wykorzystane przez kolejne instrukcje.

Kolejną ważną rzeczą jest **poprawienie współpracy procesora z pamięcią operacyjną** (Smart Memory Access), która – podobnie jak cache – ma spory wpływ na szybkość i kolejność obliczeń, a co za tym idzie wydajność. Specjalnie zaprojektowany system wyszukuje operacje zapisu i odczytu danych, które można wykonać poza kolejnością – podobnie jak w przypadku powyżej opisywanych systemów.

Całości dopełnia **wykonanie układów w procesie technologicznym 65 nm** (co wraz z zupełnie nową architekturą skutkuje znacznie niższym poborem prądu – Intel Core 2 Extreme X6800 pobiera maksymalnie 75 W – AMD Athlon FX-62 aż 125 W), a także zastosowanie szyny FSB taktowanej zegarem 1066 MHz.

Okazało się również, że choć najszybszy układ X6800 z 4-megabajtową pamięcią podręczną taktowany jest zegarem „edynie” 2,93 GHz, a E6700 – 2,66 GHz, oba te procesory są **bardzo szybkie**. Potwierdzają to wyniki testów, jakie umieściliśmy

		Intel Core 2 Extreme X6800 266 MHz*11 2,93 GHz	Intel Core 2 Extreme X6800 325 MHz*11 3,575 GHz	Intel Core 2 Duo E6700 266 MHz*10 2,66 GHz	Intel Core 2 Duo E6700 340 MHz*10 3,4 GHz
X3: Reunion (FPS)	Low	42,407	43,136	42,213	42,332
3DMark 05	Standard	3734	3764	3710	3768
FEAR (fps)	Minimum	426	431	419	431
DOOM 3 (fps)	Minimum	159,4	162,7	157,5	162,6
SiSoft Sandra 2007	Arithmetic	27090/18650	32674/22706	24350/16966	31068/21614
	Multimedia	161731/87381	196661/106259	146596/79206	187029/101048
SuperPI (Sekundy)	2M/4M/16M	42/98/518	37/84/440	48/110/554	38/87/442
CrystalMark09	ALU/FPU	25948/31572	31939/39346	23625/28461	30742/36677
PCMark05	CPU	7505	9273	6793	8686
Cinebench 9.5	1CPU/2CPU	509/953	597/1098	445/820	565/1047

w tabeli. **Procki po prostu wymiatają!** Nie można tego inaczej określić. Na dodatek nie dość, że są diabelnie szybkie, to jeszcze, zgodnie z deklaracjami producenta, **wydzielają dużo mniej ciepła niż poprzednie generacje CPU!** Przy pełnym obciążeniu (program SuperPI oraz włączony równocześnie Prime95) i moim standardowym systemie chłodzenia (Titan Vanessa S-Type) E6700 osiągał niewiele ponad 39 stopni Celsjusza, a X6800 nie przekroczył 42! A wszystko przy ponad 25 stopniach w laboratorium i ponad 30 na zewnątrz!

Entuzjaści dodatkowej „darmowej” wydajności wyściskanej z układów poprzez podkręcanie także nie powinni być rozczarowani. Przy zastosowaniu dobrej płyty głównej oraz pamięci pozwalających na over-clocking, procesor Intel Core 2 Extreme X6800 pracujący ze standardową częstotliwością 2,93 GHz dał się po podniesieniu napięcia do wartości 1,435 V przetaktować na... 3,575 GHz! Intel Core 2 Duo E6700 pracujący z szybkością 2,66 GHz nie miał zaś oporów, by osiągnąć 3,4 GHz, przy takim samym napięciu. To doprawdy spory zysk i niejeden użytkownik doceni takie możliwości, gdyż – jak widać – są one realne nie tylko w tanich układach, jak to miało miejsce w przypadku Celeronów czy ostatnio opisywanego procesora Intel Penium D805, a właściwie w całej rodzinie procesorów, w tym także najwyżej taktowanych układach.

Standardowe testy wydajnościowe oraz próby podkręcania przeprowadzaliśmy na najnowszej płycie ASUS-a P5W-DH Deluxe. Nie jest ona tania i jak wyżej wspominałem, znajdują się malkontenci, którzy będą marudzić, że tak szybkie procesory będą wymagały potężnych i nowoczesnych płyt głównych, za które przyjdzie odpowiednio sporo zapłacić. Na szczęście się mylą. Na rynku znajduje się już sporo konstrukcji wykorzystujących chipsety Intel 975X, a także 965 i 945G. Trzeba jednak pamiętać, że nie wszystkie płyty posiadające te dwa

ostatnie chipsety na pokładzie będą w stanie obsłużyć Conroe, zwłaszcza jeśli zależy nam na podkręcaniu.

Nasz zestaw doposażyliśmy pamięciami Patriot PDC21G8000+XBLK DDR2 1000MHz, które pozwoliły na maksymalne podkręcenie procesorów oraz całego zestawu testowego. Za źródło zasilania służył zasilacz SilverStone SST-ST60F. Kartą graficzną, jakiej użyliśmy w tym, jak i poprzednich testach procesorów, była G gabyte GF 6600 GT.

Wydajność nowych układów Intelu zrobiła na mnie wrażenie. Co prawda, są to najdroższe procesory z rodziny Conroe, ale tylko takie były dostępne przed zakończeniem składu niniejszego numeru. (Możliwe, że w następnym numerze przedstawimy tańsze wersje układów.) Co do porównania z AMD, będziemy musieli poczekać na odpowiedź tej firmy – na nowe propozycje, które mają się pojawić już ponoć całkiem niedługo. ■ MIKE-L

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

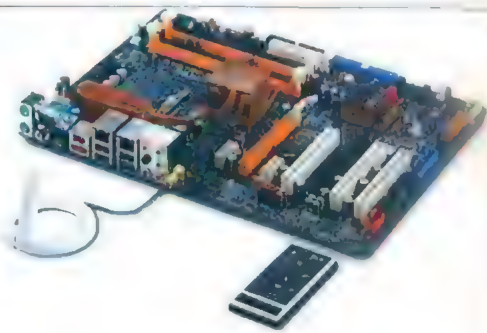
INTEL CORE 2 DUO E6700
Typ: Conroe
Taktowanie: 2,66 GHz
Architektura: 65 nm
Magistrala (FSB): 1066 MHz
Pamięć Cache L2: 4096 KB
Złącze: Socket LGA775
Wersja: Inżynierska
Obsługiwane instrukcje: Intel MMX, SSE, SSE2, SSE3
Dodatkowe technologie: 64-bitowa (EM64T), Dual Core

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

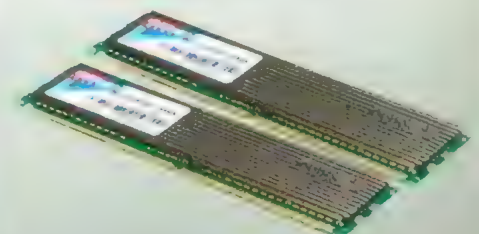
INTEL CORE 2 EXTREME X6800
Typ: Conroe
Taktowanie: 2,93 GHz
Architektura: 65 nm
Magistrala (FSB): 1066 MHz
Pamięć Cache L2: 4096 KB
Złącze: Socket LGA775
Wersja: Inżynierska
Obsługiwane instrukcje: Intel MMX, SSE, SSE2, SSE3
Dodatkowe technologie: 64-bitowa (EM64T), Dual Core



ASUS P5W-DH Deluxe

Jest to najnowsza płyta główna firmy ASUS, którą zbudowano przy wykorzystaniu chipsetu Intel 975X. Obsługuje ona wszystkie procesory Intelu bazujące na podstawce LGA775, w tym także wszelkie najnowsze odmiany procesorów z rodziny Conroe. Płyta pozwala także na obsadzenie czterech modułów pamięci DDR II oraz do 2 kart graficznych ATI w trybie Crossfire. Dzięki układowi dźwiękowemu Intel HD Audio, zwanemu Azalia (zgodny ze standardami laboratoriów Dolby – Prologic IIx, Headphone i Digital Live), oraz pilotowi na podczerwień (którym można nie tylko sterować niektórymi programami multimedialnymi, ale także włączać i wyłączać komputer lub przełączać go w cichy tryb pracy) można w oparciu o nią złożyć domowe centrum multimedialne. Ważną cechą płyty jest także fakt, że wszystkie istotne układy chłodzone są pasywnie, dzięki czemu nie generuje ona dodatkowego hałasu. Jedyny problem to cena – około 900 zł.

pl.asus.com

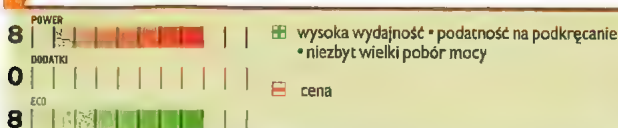


Patriot PDC21G8000+XBLK DDR2 1000MHz

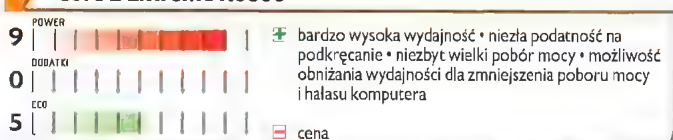
Pamięci Patriota to jedne z najszybszych modułów na polskim rynku. Nie dość, że bez najmniejszego problemu wytrzymują taktowanie 1 GHz, to ich timingi wynoszą odpowiednio CL3-3-3-8 (2,1V) dla PC2-5300 (667MHz), CL3-4-3-8 (2,2V) dla PC2-6400 (800MHz), CL4-4-4-12 (2,2V) dla PC2-8000 (1000MHz). Za odprowadzanie ciepła z tak wysiłonych kości odpowiada aluminium, zebrowany radiator w kolorze graficznym. Producent umieścił w kości SPD informację o zachowawczym taktowaniu (dla kompatybilności ze starszymi systemami), dlatego też parametry należy ręcznie poprawić w BIOS-ie płyty głównej. Ceny za zestawy 2x512 MB – 999 zł, a 2x1 GB – 1899 zł.

www.patriotmem.pl

Core 2 Duo E6700



Core 2 Extreme X6800



Chłodzenie płynem

Maciej Lewczuk | Ekstrawagancja czy konieczność?



Takiej fali upałów Polska nie widziała od lat. Przegrzewają się nie tylko ludzie, ale i komputery. To dobry moment, by wyjaśnić kilka kwestii związanych z wodnym chłodzeniem.

Temat ten zdobywa coraz większą popularność. Także dlatego, że związany jest bezpośrednio z moddingiem (pisaliśmy o tym w numerze 07/2006), a to także coś, czym użytkownicy komputerów ekscytują się coraz częściej. O wodnym chłodzeniu krąży i mity, i prawdziwe informacje – wykorzystują to producenci prześcigając się w mniej lub bardziej użytecznych propozycjach. Jeszcze kilkanaście miesięcy temu trudno było znaleźć gotowy zestaw do samodzielnego montażu, a dziś mamy nawet systemy, które wyjmują się z pudełka, podłącza i uruchamia bez konieczności montażu podzespołów! Cóż z tego, skoro większość kompletnych urządzeń, za które trzeba zapłacić do 300-400 złotych, konkuruje z chłodzeniem powietrznym, które przy podobnym poziomie hałasu kosztuje do 200 złotych i jest prostsze w montażu?

Jeszcze kilkanaście miesięcy temu niewiele było gotowych zestawów chłodzących do samodzielnego montażu.

Po co więc inwestować w chłodzenie płynem? Pierwszy i **najważniejszy powód to potrzeba odprowadzenia bardzo dużej ilości ciepła z nagrzewających się podzespołów.** Drugi to redukcja hałasu, gdyż wolnoobrotowe (z założenia) wentylatory wymuszające obieg powietrza w chłodnicy są dużo cichsze od szybko (i głośno) kręcących się kilku wiatraczków wewnątrz komputera.

Trzeci powód to... próżność. Przezroczysta, „dobajerowana” neonami UV obudowa z kilkoma rurkami wypełnionymi kolorowym płynem robi na znanych dużo większe wrażenie niż szare, seryjne pudełko ze sklepu.

Wiele hałasu o... hałas

Systemy chłodzenia płynem, które mają wyciszyć komputer, muszą przede wszystkim składać się z: bloków wodnych o dużej przepustowości (grube króćce przy bloku i wyfrezowane we wnętrzu spore przestrzenie dla swobodnego przepływu chłodziwa), przewodów o dużym przekroju (3-6 mm są zdecydowanie za wąskie), cichej pompy o dobrej wydajności, zbiorniku wyrównawczym zaprojektowanym tak, by pozwalał na samoczynne odpowietrzanie się układu (podczas pracy z płynów wydzielają się

z nie najlepszych materiałów i mimo że na początku pracy są cichutkie, z czasem wyrabiają się im łożyska i potrafią „dać czadu” tak, że głowa pęka... w przenośni i dosłownie. Dlatego jeśli myślisz o naprawdę cichym zestawie chłodzącym, nie licz, że kupisz go za wspomnianą 300-400 zł. Obwiam się, że będzie to wydatek co najmniej 2-3x droższy...

Ciepło, ciepłej, gorąco!

Odprowadzenie dużej ilości ciepła to drugi powód, dla którego warto pomyśleć o zastosowaniu tego typu chłodzenia. A **najlepszym systemem odprowadzania ciepła z grzejących się elementów jest płyn**, ponieważ ma on dużo większą „pojemność cieplną” niż powietrze.

Dodatkowo dzięki zastosowaniu płynu wyprowadzenie energii poza obudowę komputera nie wiąże się z używaniem grubych rur czy też z nagrzewaniem się sąsiednich elementów, jak może to mieć miejsce w przypadku chłodzenia powietrzem. Chłodziwo może wpływać i wypływać rurkami o przekroju około centymetra do chłodnicy umieszczonej poza obudowę komputera, a to wystarczy, by wewnątrz panowała znośna dla podzespołów temperatura.

Chłodzić możemy wszystko – od procesorów i kart graficznych (podkreślonych) do dysków twardych, chipsetu płyty głównej, zasilacza czy innych elementów, a to wszystko może być podłączone do jednej (fakt, że w tej sytuacji sporej) chłodnicy.

Lepszymi systemami są tylko, stosowane rzadko ze względu na cenę i inne



CHŁODNICA

jest to element, który przekazuje ciepło przeniesione przez chłodziwo (tłoczone systemem rurek) do atmosfery. Odbywa się to najczęściej już poza komputerem, dzięki czemu nie jest podnoszona temperatura wewnątrz obudowy. Część systemów posiada wbudowane wentylatory, część zadowala się tylko ogromną pojemnością układu i potężnymi chłodnicami-radiatorami – jest to kwestia wyważenia funkcjonalności, ceny i wydajności. W przypadku montażu wentylatorów zwykle podłącza się je poprzez potencjometr regulujący ich prędkość obrotową lub poprzez sprzęgnięty z układem system elektroniczny z czujnikiem termicznym, który dopasowuje obroty wiatraczków do generowanej przez układy energii cieplnej (im wyższa wydajność lub obciążenie, tym elementy bardziej się rozgrzewają). Budując zestaw, dobierzcie odpowiedni rodzaj chłodnicy, jej zdolność odprowadzania ciepła i sposób montażu.

trudności, systemy chłodzenia ciekłym azotem lub współczesnymi zamiennikami freonu (jak w lodówkach). Ale nie są one ani łatwo dostępne, ani tanie. Więc może – póki co – pozostawmy przy płynie...

A jak to zrobić? Tajniki chłodzenia wodą przedstawiamy na kolejnych stronach.

PRZEWODY

Przewody, popularnie zwane rurkami, mają za zadanie połączyć poszczególne elementy systemu chłodzenia cieczą. Od ich średnicy zależy, czy płyn będzie przepływał swobodnie, czy staną się one „wąskim gardłem” zestawu. Nierzadko kupując zestaw dostaje się dopasowane do całości przewody, lecz czasem warto kupić grubsze, szczególnie gdy są one o średnicy wężyka kroplówki. Zwróćcie jednak uwagę na fakt, że trzeba je solidnie zamocować do króćców. W przeciwnym razie mogą wystąpić przecieki – a tego byśmy nie chcieli. Aby się przed nimi uchronić, producenci zwykle tworzą zgrubienia na króćcach, by przewody solidniej się trzymały. My polecamy stosowanie blaszanych, drucianych czy śrubowo-matłowych zacisków, które sprawiają, że połączenia będą niemal w 100% odporne na przeciekanie. Przy montażu całości należy zwrócić uwagę, by rurki nie były nadmiernie powyginane lub zagięte, gdyż zmniejsza to światło przewodu, a co za tym idzie zmniejsza przepływ chłodziwa przez układ.



POMPA

Większość zestawów ma pompę, której zadaniem jest wymuszanie obiegu płynu wewnątrz zamkniętego systemu. Jej sprawność ma niebagatelny wpływ na zdolność systemu do szybkiego odprowadzania ciepła. Jednakże musi być ona dobrana do zdolności odprowadzania ciepła przez chłodnicę (za mała chłodnica nie poradzi sobie z szybko przepływającym chłodziwem) oraz grubością przewodów i przepustowością bloku wodnego. Drugą cechą pompy jest to, że jaka by nie była, jest słyszalna. Oczywiście na droższe modele charakteryzują się niezłą wydajnością przy znikomym szumie, lecz to także powinna być cecha, na którą zwrócić uwagę wielbiciele wyraźnie słyszącej... cizzy. Są zestawy, w których zamontowano dwie pompy (ssącą i tłoczącą). Taki podział zadań ma na celu zmniejszenie ryzyka przegrzania się układu z powodu awarii, a także zmniejszenie poziomu hałasu, gdyż pompy, pracując połową mocy, są wyraźnie cichsze.



ZBIORNIK WYRÓWNAWCZY

Dzięki niemu płyn stosowany w systemie może być na bieżąco uzupełniany, a cały system odpowietrzany. Przy montażu i przed rozruchem komputera pozbywamy się z systemu chłodzenia płynem bąbelków, lecz z podgrzanego chłodziwa wydzielają się gazy, które trzeba usuwać. Zbiornik wyrównawczy sprawdza się całkiem nieźle jako system ich odprowadzania z układu. Często, także w przypadku prezentowanego zestawu Gigabyte 3D Galaxy, płyn jest kolorowy i podświetlany w zbiorniku, co przy przezroczystej obudowie może nadać dodatkowej atrakcyjności zestawowi komputerowemu.

BLOK WODNY

To ta część zestawu, która odpowiada za przejmowanie ciepła z procesora i wymianę poprzez wyfrezowany wewnętrzny system radiatorów, kanałów oraz czasem stosowanych dyszy Venturiego. Całość jest szczelnie zamknięta (zwykle bloki składają się przynajmniej z dwóch elementów), a przewody (rurki) przyłącza się do stosownych króćców (zwykle są dwa – wlotowy i wylotowy, lecz zdarzają się bloki z trzema – jeden wlotowy i dwa wylotowe). Wielkość i projekt wnętrza ma znaczenie, ale głównie liczy się przepływność, czyli ilość płynu chłodniczego, jaki może przepłynąć pomiędzy wyfrezowanymi fiszbinami. Bloki wodne stosuje się najczęściej na procesorach komputera, układach graficznych, a także dyskach twardych, w zasilaczach czy tak jak ostatnio, również na pamięciach (www.director.com.pl/tekst/artykuly/2719/).



Montaż zestawu Gigabyte 3D Galaxy (GH-WIU01)



PRZYGOTOWANIE DO MONTAŻU

Na początku najlepiej wyjąć wszystkie elementy z pudełka, ułożyć je na płaskiej powierzchni i sprawdzić, czy mamy wszystko, co będzie potrzebne do budowy kompletnego systemu. Można **posegregować elementy związane z kolejnymi krokami, tak by praca poszła szybko i sprawnie**. Doświadczenie uczy, że warto również przygotować sobie kawałki folii oraz ściereczkę lub papierowe ręczniki.



RURKI

Na przewody zakładamy opaski metalowe (zaciski). Dopasowujemy ich długość do ułożenia poszczególnych elementów w obudowie i poza nią. Ważne jest to, **by nie były one nadmiernie skręcone ani pozaginane**, gdyż może to powodować obniżenie wydajności zestawu chłodzącego lub w najgorszym przypadku brak przepływu płynu. Na końcu zabezpieczamy połączenia rurek z króćcami metalowymi opaskami.



ZALANIE UKŁADU PŁYNEM

W tym kroku napełniamy zbiornik wyrównawczy płynem i na chwilę załączamy zasilanie. Jeśli całość pobiera energię z zasilacza, **warto na ten czas wyjąć procesor z podstawki** – bez radiatora może on ulec uszkodzeniu z przegrzania. Krok ten powtarzamy aż do wypełnienia przewodów, bloków wodnych i chłodnicy płynem.



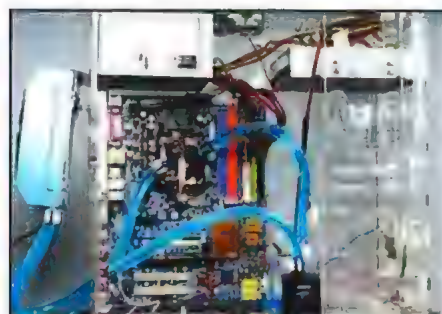
ODPOWIEETRZANIE UKŁADU

Aby zestaw działał **sprawnie i prawidłowo, należy go odpowietrzyć**. Po napełnieniu układu płynem w wielu zakamarkach, głównie chłodnicy i blokach wodnych, znajduje się sporo pęcherzyków powietrza (są też widoczne na ściankach przewodów). Należy potrząsnąć lekko blokami chłodnicą (można je obracać „do góry nogami”) tak, by pozbyć się powietrza. W późniejszym czasie bąbelki zostaną usunięte z układu w zbiorniku wyrównawczym.



MONTAŻ

Gdy zestaw jest gotowy (zalani i odpowietrzeni), nadchodzi czas montażu elementów w komputerze. Najważniejszą czynnością jest **przymocowanie bloku wodnego do procesora** (jeśli mamy kilka, to pewnie do mostków płyty głównej i do karty graficznej) – nie można zapomnieć o użyciu pasty termoprzewodzącej. Następnie mocujemy zbiornik i chłodnicę do obudowy lub poza nią (za eźnie od konstrukcji zestawu i naszej koncepcji).

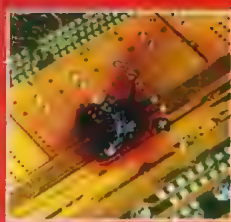


URUCHOMIENIE

Gdy wszystko jest podłączone i zamontowane, nadchodzi czas na... **SPRAWDZENIE WSZYSTKICH POŁĄCZEŃ I JAKOŚCI MONTAŻU RAZ JESZCZE!** Dopiero po tym można przystąpić do uruchomienia całości i używania komputera z zestawem chłodzącym płynem.

Rada na kon'eci: jeśli **NAPRAWDĘ** nie potrafisz, nie kombinuj – lepiej zapłacić facnowcowi kilkadziesiąt złotych za montaż, niż potem wykładać kilka stów na nowy procesor.

Ostrożnie z... wodą!



UWAGA! Systemy chłodzenia płynem wykorzystują... PŁYN! Niejednokrotnie jest to woda demineralizowana z dodatkami niepozwalającymi osadzać się kamieniowi i rdzewieć elementom układu (chłodnica, bloki

wodne, pompa) lub samochodowy płyn chłodniczy. Te substancje przewodzą prąd elektryczny i jeśli system będzie nieszczelny, wyciekające krople mogą zniszczyć sprzęt wart niejednokrotnie kilka tysięcy złotych. Dlatego montażu tego typu systemów powinni podejmować się doświadczeni użytkownicy lub wyspecjalizowane serwisy. Ewentualnie można zakupić system fabrycznie zmontowany i zalany płynem, jak np. popularny w naszym kraju CoolerMaster Aquagate Mini R80. Dobrze zaprojektowany system lub kupiony kompletny zestaw zamontowany w odpowiedni sposób będzie spełniać swoje zadanie bezawaryjnie przez długi czas.

Wujek dobra rada...

Jeżeli z najczęściej popełnianych błędów dotyczących wodnego chłodzenia jest przebieganie do instalacji takiego systemu (szczególnie jednego z tych gotowych) powróć od ręki wywołując komputerowego procesora, do którego położył rękę. Przy dobrym czasie powrotu tego chłodzenia (np. Frostbit 64), które nie jest zbyt ciężkie, ale skutecznie rozkładającym, uda się uzyskać podobne rezultaty a „zawieszając” płynięcie można zamontować w więcej, pierwszy czy lepszy kartę graficzną. Jeśli jednak posiadasz procesor, który według wszelkich informacji prawowych czy instancjonalnych powinien chłodzić, użytkując, lecz system chłodzenia sprawia, że temperatura procesora w spoczynku wynosi 50 stopni Celsjusza, podczas grania dochodzi do 70 i więcej – tu system wodnego chłodzenia powinien zapewnić możliwość pod-

kręcenia go o kilkadziesiąt, kilkaset MHz lub zapewnić przynajmniej podobną temperaturę, a to za tym idzie – wydajność, żywotność, podatność. Jeśli zamierzysz dodatkowo planować, można dobrać naprawdę wydajny zestaw, który zastąpiłby oryginalny. Płynem (podprzewodnikowa „pompa ciepła” montowana pomiędzy procesorem a blokiem wodnym) zapewni redukcję temperatury układu o kilkadziesiąt do kilkudziesięciu stopni, lecz sprawi, że blok i układ chłodzący będą musiały nawet dwa razy więcej ciepła do odprowadzenia. Dzięki takiej kombinacji zainstalowanie bardzo wielu układów zwiększa się skuteczność (czasem nawet ponad 50%). Niezależy tego typu zestaw może wykonać tylko ktoś bardzo doświadczony i koniecznie w ostrożności, a doświadczeniem w montażu podobnych systemów.

Kompletne zestawy

Oto trzy kompletne zestawy wodnego chłodzenia, które można zamontować w komputerze.



CENA: 335 ZŁ

THERMALTAKE BIGWATER

Trzelementowy kompletny zestaw chłodzący renomowanej firmy.
www.thermaltake.com



CENA: 200 \$

ASETEK WATERCHILL

Zestaw zawiera: prócz chłodnicy, pompy ze zbiornikiem i przewodów, trzy bloki – procesora, chipsetu i układu graficznego.
www.asetek.com



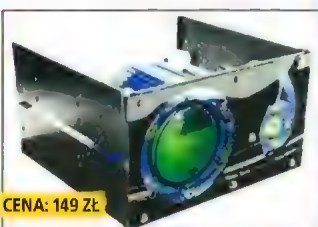
CENA: 259 \$

SWIFTECH H2O-220-APEX ULTRA

Zestaw z potężną chłodnicą wyposażoną w 2 spore wentylatory, pompę, zbiornik wyrównawczy oraz blok wodny procesora.
www.swiftnets.com

Zbiorniki, mierniki

Kilka elementów przydatnych do modyfikacji zestawów wodnego chłodzenia.



CENA: 149 ZŁ

THERMALTAKE AQUABAY M1

Zbiornik wyrównawczy wraz ze wskaźnikiem przepływu cieczy umieszczany w dwóch zatokach na napędy 5,25" w obudowie.
www.thermaltake.com



CENA: 65 ZŁ

THERMALTAKE FLOW INDICATOR

Element pokazuje przepływ płynów za pomocą poruszającego się wiatraczka. Gdy się nie kręci – nastąpiła awaria systemu!
www.thermaltake.com



CENA: 35 ZŁ

PEŁYN CHŁODZĄCY ZALMAN

Dobrze przenosi ciepło i dodatkowo zabezpiecza metalowe elementy przed korozją lub śniedzeniem.
www.zalman.co.kr

Bloki wodne

Kilka bloków wodnych przeznaczonych do chłodzenia różnych komponentów komputera. Dzięki nim możliwe jest długotrwałe użytkowanie (dysk twardy, procesor, karta graficzna).



CENA: 50 \$

ASETEK ANTARCTICA

Blok wodny z trzema króćcami. Środkowym doprowadzane jest chłodziwo, które wypływa dwoma bocznymi.
www.asetek.com



CENA: 105 ZŁ

ZALMAN ZM-GWB2

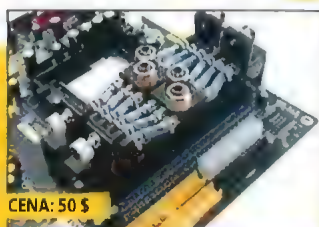
Ten blok wodny można zamontować na akceleratorach graficznych. W zestawie znajdują się radiatory na pamięci.
www.zalman.co.kr



CENA: 335 ZŁ

THERMALTAKE TIDEWATER

Kompletny zestaw chłodzenia kart graficznych. Prócz bloku wodnego ma też sporą chłodnicę montowaną w slocie PCI.
www.thermaltake.com



CENA: 50 \$

KOOLANCE RAM-30-V06

Bardzo nietypowy blok wodny pozwalający mocno schłodzić moduły pamięci – dla overclockerów.
www.koolance.com



CENA: 25 \$

KOOLANCE HD-40-L06

Blok wodny pozwalający schłodzić nagrzewające się mocno dyski twarde takie jak WD Raptor.
www.koolance.com



CENA: 125 \$

KOOLANCE VID-AT1-V06

Blok pozwala chłodzić nie tylko układ graficzny, ale także pamięci zamontowane na karcie.
www.koolance.com

Oto kilka komputerów zmodyfikowanych przez prawdziwych zapaleńców. W ich obudowach wykorzystano elementy chłodzenia cieczami, a dodatkowo zmodyfikowano ich wygląd, tak by były niepowtarzalne i atrakcyjne wizualnie. Na zdjęciach można zaobserwować wykorzystanie zabarwionych płynów, kolorowego podświetlenia, w tym także UV (ultrafiolet).



MIKRO ATX

Nawet tak małe komputerki można chłodzić płynami. Do tego wszelkie wystające elementy dodają sztyku...



MOCARZ

Komputer z wyraźnie wydzieloną częścią z pompą oraz chłodnicami. Całości dopełniają efektowna obudowa oraz grafiki grawerowane na szybach.



BIOHAZARD

Tutaj ogromny zbiornik z płynem oraz nietypowa obudowa mają sugerować, że w „żyłach” tego zestawu płynie skażona woda lub po prostu trująca chemikalia.



THERMALTAKE ROCKET

Zestaw, który prócz cichutkiej pompy nie posiada innych elementów generujących hałas – wieża jest radiatorem bez zamontowanych wentylatorów.
www.thermaltake.com

Bądź legalny – na nowo

Tomasz „Tomicki” Janusz | Otwarte oprogramowanie podbija świat!



Problem legalności oprogramowania od zawsze budził emocje. Są kraje, w których piractwo komputerowe jest bardzo poważnym problemem. Czy można coś na to zaradzić?

Z jednej strony każdy chciałby używać darmowego oprogramowania, z drugiej strony wszyscy wymagają, aby było ono funkcjonalne. Taką możliwość niesie ze sobą wolne oprogramowanie. Wędrując po forach i serwisach komputerowych można zauważyć, że jest ono jednak niedoceniane, co więcej, często jest obiektem kpin niektórych użytkowników Internetu. Czy rzeczywiście ruch Open Source nie ma sensu? A może jednak **jest to pomocne oprogramowanie, którego nie należy się obawiać**? Czy programy rozprowadzane na zasadach zgodnych z licencjami Open Source mogą zastąpić legalne, często bardzo drogie aplikacje, choćby te firmowane logo Microsoftu?

Wolnym oprogramowaniem nazywamy aplikacje dostępne na zasadach ustalonych w jednej licencji zatwierdzonych przez

organizację Free Software Foundation. **Nazwa Open Source może być myląca.** Nie musi to być wcale oprogramowanie rozpowszechniane za darmo ani też nie musi mieć otwartych źródeł – ważne tylko, by licencja (patrz ramka), na jakiej opublikowano daną aplikację, została zaakceptowana przez wspomnianą wyżej FSF. Mimo to zdecydowana większość programów Open Source opiera się na licencji GPL, która nakazuje darmową publikację źródeł wraz z pakietami binarnymi (czyli kodem programu).

Użytkownikom zostaje więc tylko przebierać w dużym katalogu aplikacji dostępnych na tych zasadach – bez żadnych opłat! Postanowiliśmy wybrać co ciekawsze, zasługujące na największą uwagę kąski.



MOZILLA FIREFOX 1.5

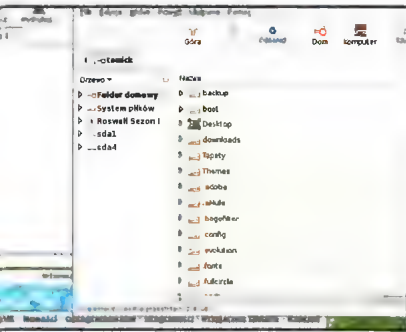
Od tego programu trzeba zacząć. Jest to najpopularniejsza otwarta przeglądarka internetowa na świecie. Według różnych szacunków używa jej ok. 10% światowej populacji internautów, tym samym stanowi największą konkurencję dla Internet Explorera (w Polsce udział na poziomie 20%). Autorzy przeglądarki postawili na system rozszerzeń. W tym momencie mamy dostęp do 300 różnych dodatków. Poza tym oferuje ona zgodność z zalece-

niami konsorcjum W3C standaryzującymi tworzenie stron WWW, a także masę opcji dostosowujących przeglądarkę do użytkownika. Może się również pochwalic bardzo silnym wsparciem – poza zwykłymi użytkownikami Internetu również firmy widzą potencjał Mozilli Firefox. Gigant wyszukiwawczy Google od jakiegoś czasu inwestuje w promocję przeglądarki poprzez system reklamy kontekstowej AdSense czy też rozbudowę toolbara dla tej aplikacji. Z czystym sumieniem każdemu mogą polecić.

FIREFOX W SIECI:

www.firefox.pl – oficjalna strona Mozilli Firefox
www.mozillapl.org – polska strona Mozilli
www.mozilla.org – strona główna Fundacji Mozilla

Kategoria	Przeglądarki internetowe				Inżynieria biuro				Downloady
Oprogramowanie komercyjne	Microsoft Internet Explorer				Microsoft Outlook, The Bat, Eudora				DAP, GetRight
Odpowiedniki Open Source	Mozilla Firefox	Opera	K-Meleon	SeaMonkey	Mozilla Thunderbird	Opera (M2)	Envolution**	Kmail**	WGet
Uwagi	Popularna, cenniona przeglądarka. Charakteryzuje się dużą liczbą rozszerzeń i motywów.	Dobre zarządzanie cache'em. Dużo ciekawych okienek. Mało innych rozszerzeń.	Mała i szybka przeglądarka oparta na silniku Gecko. Ma nieco toporny interfejs.	Dobry pakiet podstawowych programów (przeglądarka, klient poczty itd.)	Główny konkurent OE, dobry anty-spam.	Brak możliwości wysyłania maili HTML.	Dobry program pocztowy. Możliwość integracji z wieloma aplikacjami.	Mały i szybki. Nie poraża wyglądem.	Obsługa programu z poziomu konsoli może być zbytnie trudna dla wielu użytkowników.
Przydatność	😊😊😊😊😊	😊😊😊😊😊	😊😊😊😊😊	😊😊😊😊😊	😊😊😊😊😊	😊😊😊😊😊	😊😊😊😊😊	😊😊😊😊😊	😊😊😊😊😊



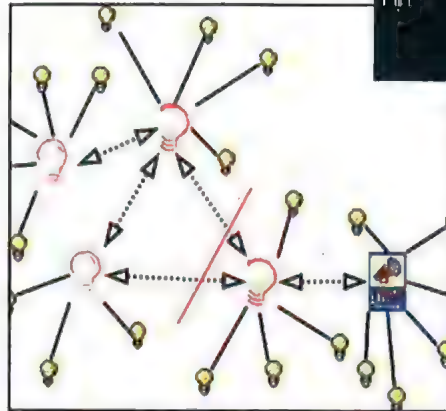
GNU/LINUX

Linux jest nazwą jądra, ale często stosuje się ją wobec całego systemu. On sam jest darmowy, przez co zdobywa coraz większą popularność. Ceniony za otwartość, bezpieczeństwo i szybkość aktualizacji oprogramowania staje się coraz większym zagrożeniem dla popularnych Okienek. Rozwiązaniami, które będą zawarte w najnowszym Windows Vista, użytkownicy Linuxa mogą się raczyć już teraz. Lista jest dość długa, ale z nowości można wymienić choćby obsługę procesorów 64-bitowych, które wedle zapewnień Microsoftu są przyszłością komputerowych układów. Mnogość pakietów dostępnych pod Linuxa również imponuje. Jednak gdyby nam brakowało jakiejś aplikacji z Windows, możemy w coraz większej liczbie przypadków uruchomić ją pod Pingwinem za pomocą takich projektów jak Wine. Możliwe, że niedługo system ten stanie się takim samym zagrożeniem dla Windows jak Firefox dla MSIE. Na razie dobrze się sprawdza jako serwer oraz domowy komputer dla zaawansowanego użytkownika. Najpopularniejszą dystrybucją

systemu GNU/Linux jest Ubuntu. Można ją pobrać lub zamówić całkowicie darmową przesyłkę z systemem. Znalazła ona moje duże uznanie.

GNU/LINUX: W SIECI:

www.gnu.org - strona projektu GNU
www.linuxsoft.cz/pl/ - katalog aplikacji dla systemów *nix
www.linux.pl - jeden z dobrych, polskich portali linuxowych
www.ubuntu.pl - polska strona dystrybucji Ubuntu
www.shipit.ubuntu.com - strona obsługująca zamówienia na płyty z Ubuntu



JABBER

Jabber jest siecią komunikacyjną opartą o protokół XMPP. Wspominam o nim, ponieważ wykorzystywany jest głównie w aplikacjach Open Source. Jabber ma dużą przewagę nad resztą sieci - jest zdecentralizowany (bez wyraźnego jednego ośrodka). Awaria jednego serwera nie oznacza awarii całości. Na polskim rynku mamy takiego jednego pretendenta do nagrody za częstą awaryjność. :) Jabber potrafi się komuniko-

Popularne licencje wolnego oprogramowania

Licencja

Uprozczone zasady użytkownika.

GNU/GPL

Zezwala na sprzedaż, nakazuje udostępnić źródła w celu dalszego przetworzenia (ciekawostka - z tego powodu często nazywana jest licencją wirusową).

GNU/LGPL

Zezwala na sprzedaż, dopuszcza możliwość wykorzystania kodu w czysto komercyjnych projektach.

BSD

Zezwala na sprzedaż, dopuszcza możliwość włączenia kodu do zamkniętych rozwiązań, z warunkiem zaznaczenia autorstwa danej biblioteki będącej na tej licencji.

MIT

Daje pełną dowolność w rozpowszechnianiu, kopiowaniu i modyfikowaniu postaci binarnej, jak i źródłowej danego programu.

wać nie tylko wewnątrz własnej sieci. Dzięki transportom został właściwie otwarty na wszystkie większe sieci komunikacyjne, jak ICQ czy MSN. Również polskie sieci są obsługiwane. Te transporty jednak wyglądają biednie przy opcjach, jakie oferują niektóre

serwery Jabbera. Od prognozy pogody, repertuaru kin, haseł z Wikipedii po importowanie informacji z kanałów RSS. A to wszystko na jednym protokole. Jabbera zauważyły już takie firmy jak Google czy Wirtualna Polska, których komunikatory (Google Talk i Spik) zostały o niego oparte.

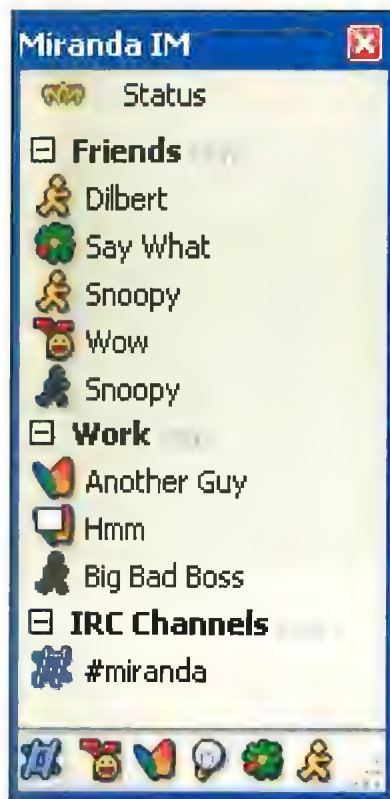
JABBER: W SIECI:

www.jabber.org
www.jabberpl.org
www.alternatywa.info

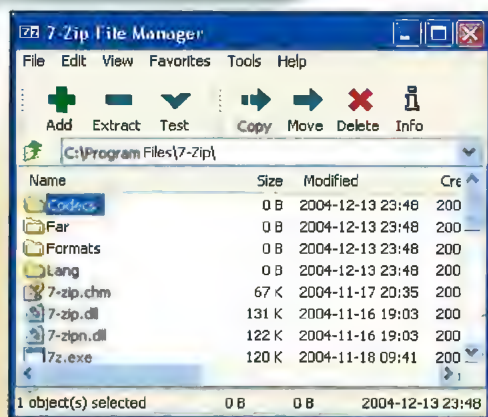
MIRANDA IM

Pozostaniemy w temacie kontaktowania się. Miranda IM jest multikomunikatorem napisanym dla użytkowników systemu Windows. Jego bardzo ciekawą cechą jest pełna modułowość. Co to oznacza? Oczywiście mamy plik bazowy, lecz prawie wszystko, co było można, przeniesiono do plików dll. Oznacza to, że każdy element programu może zostać wymieniony na inny. Sama Miranda byłaby „roślinką” bez rozszerzeń. Standardową, szarą listę kontaktów możemy wymienić na kompletnie nową, która udostępni system skór (patrz: screen). Z obsługą ulubionych sieci (MSN, ICQ, AIM) również nie powinno być problemu, tak jak z polskimi, tj. GG i Tlen. Ba! Obsługa tychże stoi na bardzo wysokim poziomie. Tutaj brawa należą się dla polskich programistów za

Klient IRC		Komunikatory				Programy kompresujące		Przeglądarka PDF	Odtwarzacz muzyki
mIRC		Gadu-Gadu, Tlen, Spik[Jabber], ICQ, MSN Messenger, AOL				WinRAR, WinZIP		Adobe Acrobat Reader	Windows Media Player, WinAMP, JetPlayer
WackGet	HydraIRC	Konnekt [multikomunikator]	Miranda IM [multikomunikator]	Kadu**	Gaim [multikomunikator]	7-zip	UltimateZip	Foxit Reader	foobar2000
Dobry menedżer. Nie obciąża zasobów kompa.	Kompletnie zastępuje mIRC, a i interfejs wydaje się bardziej przemysłowy.	Dobra obsługa GG, spartańska obsługa sieci Tlen. Rozbudowany system wtyczek.	Pełna obsługa polskich sieci. Masa rozszerzeń i niespotykana modułowość.	Jeden z lepszych klientów GG dla Linuxa. Brak obsługi pozostałych sieci.	Przeciętna obsługa GG, brak obsługi sieci Tlen, częściowa obsługa Jabbera.	Prosty interfejs. Obsługa większości popularnych formatów archiwów.	Obsługa popularnych formatów archiwów.	Bardzo szybki - co ważne - w niewielkim stopniu obciążający komputer.	Mały, brak systemu skórek. Można go rozszerzać.
●●●●●	●●●●●	●	●●●●●	●●●●●	●●	●●●●●	●●●	●●●●●	●●●●●



wkład pracy. Sam program również nie należy do zasobożernych, praktycznie nie da się zauważyć żadnych negatywnych konsekwencji jego działania w systemie. Z kilkunastoma wtyczkami zajmuje zaledwie 9 MB RAM. Jak na możliwości tego programu to śmiesznie mało. Autorzy programu udostępnili globalny katalog wtyczek, dzięki czemu użytkownicy pragnący prostego programu do wysyłania wiadomości, jak i użytkownicy chcący mieć odpicowany od menu po ikonki komunikator będą z niego na pewno zadowoleni.



MIRANDA IM W SIECI:

www.miranda.kom.pl - polska strona zajmująca się Mirandą IM
www.miranda-im.org - oficjalna strona projektu

7-ZIP

7-zip jest małym i podręcznym programem archiwizacyjnym. Poza obsługą standardowych i znanych formatów zapisu archiwów obsługuje własny – 7z. Format ten charakteryzuje się bardzo dobrym i wydajnym stopniem kompresji. Przy pakowaniu plików mieszanych (audio, tekst, obraz) i objętości folderu 1 GB różnica między formatem RAR wynosiła 150 MB! Użytkowników mających fioła na punkcie bajerów może odstraszyć trochę spartański wygląd. Niemniej jednak bardzo polecam.

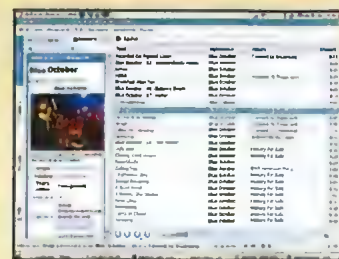
7-ZIP W SIECI:

www.7-zip.org

OPENOFFICE.ORG

W biurze panuje chaos. Z niego bynajmniej nie powstały Ereb i Nyks, a OpenOffice.org. Jednający ze sobą różne formaty OpenOffice.org coraz częściej staje się alternatywą dla po-

pularnego pakietu Microsoft Office. OpenOffice.org wywodzi się z pakietu StarOffice – zestawu aplikacji biurowych rozwijanego przez Sun. Funkcjonalność ma prawie taką samą jak MSO. Jak wszyscy wiemy, „prawie” robi wielką różnicę. Niemniej jednak sam pakiet ma potencjał swojemu konkurentowi – wpadła w jego łapki taka jest Open Document party o XML format

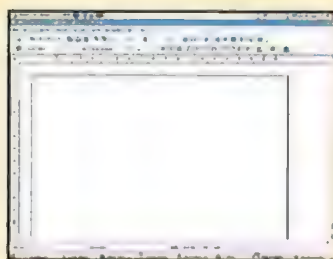


OPENOFFICE.ORG W SIECI

www.openoffice.u.x.pl – strona firmy UX zajmującej się rozwojem i dystrybucją własnej wersji pakietu OOo
www.openoffice.org – oficjalna strona
www.openoffice.pl – polska strona projektu OOo

AMAROK

W świat multimediów na systemach Linux wprowadzi nas AmaroK – kombajn muzyczny. Aby sobie uzmysłować, jak dobra jest to aplikacja, proponuję sobie wyobrazić połączenie Foobara2000 z Windows Media Playerem. Foobara lubimy za szybkość i prostotę, a WMP za efekty, multimedialność i dostęp do informacji o autorach muzyki. Poza standardowymi opcjami odtwarzacza dostępne są takie smaczki, jak dynamiczne i inteligentne listy



zapisu dokumentów biurowych. Został on utworzony po to, aby pod różnymi aplikacjami plik wyglądał zawsze tak samo. Teraz należy sobie zadać pytanie... co nie obsługuje ODF? Oczywiście pakiet z Redmond. Inżynierowie z MS doszli do wniosku, że stworzą własny format oparty o XML. ODF może być kołem zamachowym dla akcji promocyjnej OpenOffice'a

Free Software Foundation

Fundacja Wolnego Oprogramowania. Jest głównym sponsorem projektu GNU. Została założona w 1985 roku przez Richarda Stallmana. Fundacja działa na rzecz popularyzacji ruchu i idei Wolnego Oprogramowania.

Kategoria	Odtwarzacz muzyki	Odtwarzacze filmów		Edytory grafiki		Pakiet biurowy	Programy do nagrywania płyt	
Oprogramowanie komercyjne	Windows Media Player, WinAMP, JetPlayer	Windows Media Player, WinAMP, JetPlayer		Microsoft Paint	Adobe Photoshop, Adobe Fireworks, Corel Photo-Paint	Microsoft Office	Nero, NeroLinux, Alcohol	
Odpowiedniki Open Source	AmaroK**	MPlayer	SubEdit Player	Paint.NET	Gimp	OpenOffice.org oraz OpenOffice.Ux.pl	CDBurnerXP	Easy Burning
Uwagi	 Duża liczba opcji i funkcji. Najlepszy odtwarzacz audio dostępny w ramach ruchu Open Source.	 Uniwersalny z dużą biblioteką kodeków.	 Doskonała odpowiedź na Mplayera. Dobry, bo polski.	 Obsługa warstw, przejrzystość i kompresji grafik. Wymaga pakietu .NET Framework.	 Dla początkujących może być nieco trudny. Wymaga biblioteki GTK+.	 Korzysta z Javy. Doskonale odczytuje dokumenty wygenerowane przez MSO. Obsługuje ODF.	 Wydajny i prosty. Posiada wszystkie opcje potrzebne do wypalenia płyty.	 Brak zaawansowanych opcji, jednak podstawowe zadania da się zrealizować bez problemu.
Przydatność	👍👍👍👍👍	👍👍👍👍😊	👍👍👍👍👍	👍👍👍👍👍	👍👍👍👍😊	👍👍👍👍😊	😊😊😊	😊

CYWILIZACJA	FreeCiv (www.freeciv.org)
TRANSPORT TYCOON	OpenTTD (www.openttd.org)
WARCRAFT, STARCRAFT, C&C	FreeCraft, Boson (http://boson.eu.org)
QUAKE, UNREAL	Nexuiz (www.alientrap.org/nexuiz/)
WORMS	Wormux (www.wormux.org)
SIMCITY	LinCity NG (http://lincity-ng.berlios.de)
TRON	Armagetron (www.armagetronad.net)
SENSIBLE SOCCER	Eat The Whistle (www.etw.sf.net)
MASTER OF ORION	Free Orion (http://freeorion.org)
PANZER GENERAL	Lgeneral (www.lgames.sourceforge.net)
UPLINK	MyLink (http://home.as-netz.de/gblech/mylink)

odtworzenia generowane na podstawie danych odsłuchu utworów. Program pobiera tekst utworu oraz informacje o wykonawcy, eksportuje dane odtwarzanych utworów do popularnych „wkładek” na strony WWW, pobiera okładki z Amazon.com i ma menedżera tychże okładek. Program niestety jest tylko i wyłącznie dla systemów *nix.

AMAROK W SIECI:

www.amarok.kde.org

TRZY SŁOWA NA KONIEC...

Poza programami zaprezentowanymi w głównej części tekstu, w Sieci znaleźć można także wiele innych aplikacji, które z powodzeniem mogą zastąpić w codziennym użytkowaniu profesjonalne, płatne. Najważniejsze programy, wszystkie dostępne oczywiście na zasadach Open Source, zebraliśmy w tabelce, która zajmuje dolną część tekstu. Mamy nadzieję, że to zestawienie się przyda – przy każdym programie zaznaczyliśmy, jak dobrze radzi on sobie z zastępowaniem funkcji aplikacji płatnych. **CDA**

SKALA OCEN:

- ☹ – kiepski zamiennik, sprawdza się bardzo rzadko
- ☹☹ – zamiennik realizujący jedynie funkcje podstawowe
- ☹☹☹ – dobry, solidny zamiennik
- ☹☹☹☹ – bardzo dobrze zastępuje większość funkcji
- ☹☹☹☹☹ – idealny zamiennik – instaluj bez wahania

LEGENDA:

☹☹☹☹☹ – najlepszy zamiennik dla wersji dla systemu Windows

Sony SoundFroge

Liberty Music

WordPad,
Notatnik

Sony SoundFroge, CoolEdit

AbiWord

AudaCity

G lame**

Ardour



Elegancki, ma obsługę plików generowanych przez MS Word, Wordpad itd.



Często wykorzystywany w szkołach. Posiada bibliotekę filtrów.



Ma bibliotekę filtrów, zaawansowane opcje remiksowania.



Ma rozbudowany i przemyślany interfejs. Uwaga: wersję dla Windows trzeba samemu skompilować!



FINAL FANTASY VII

ADVENT CHILDREN

JUŻ NA **VIDEO**



2-DYSKOWE WYDANIE SPECJALNE

EKRANIZACJA NAJPOPULARNIEJSZEJ GRY KOMPUTEROWEJ W DZIEJACH GATUNKU

DOSKONAŁE MATERIAŁY DODATKOWE, MIN.:

- DISTANCE: THE MAKING OF ADVENT CHILDREN REPORTAŻ O REALIZACJI FILMU
- 11 SCEN NIEWYKORZYSTANYCH
- „SNEAK PEEK OF UPCOMING FINAL FANTASY VII GAMES”
- ZWIASTUNY WYDANYCH BĄDŹ PRZYGOTOWYWANYCH GIER FABULARNYCH NAWIAZUJĄCYCH DO FINAL FANTASY VII



UWAGA!!! SUPEROKAZJA

Zamów prenumeratę na rok, a otrzymasz
**pakiet 5 gier z serii
Nowa Extra Klasyka!!!**

**Dodatkowo możesz
kupić gadżet z logo
CD-ACTION po atrak-
cyjnej cenie 10 zł!**



Zakup każdego wybranego gadżetu zwiększa wartość prenumeraty odpowiednio o 10 zł, 20 zł lub 30 zł.

Prenumerata na 12 miesięcy

CD-Action z CD lub z DVD w cenie **153 zł**
Za 12 wydań z DVD w kiosku zapłacisz **179,80 zł**
w prenumeracie **oszczędzasz 25,80 zł**

+ OTRZYMASZ SUPERPREZENT

Prenumerata na 6 miesięcy

CD-Action z CD lub z DVD w cenie 76,50 zł
Za 6 wydań z DVD w kiosku zapłacisz **89,40 zł**,
w prenumeracie **oszczędzasz 12,90 zł**

PODANE CENY PRENUMERATY NIE OBEJMUJĄ CENY GADŻETÓW.



**TE WSZYSTKIE
GRY MOGA
BYĆ TWOJE!**

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu CD-Action od numeru

Proszę o wypełnienie w kratkach (miejsc - rok) od którego chcesz Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Przebieg: 12 miesięcy w cenie 153 zł z CD ☐ z DVD ☐
Przebieg: pakiet 5 gier

Prenumerata 6 miesięcy w cenie 76,50 zł z CD ☐ z DVD ☐

Wybierz dodatkowy gadżet: koszulka ☐ czapka ☐ smycz ☐

Zamawiam numer archiwalny

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko (drukowanymi literami)

ul. i adres (drukowanymi literami)

Miejscowość

Adres e-mail

Telefon (z numerem)

Wzrost

☐ Proszę o załączenie faktury VAT

NIP

Podpis

Upoważnieniem Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Proszę o załączenie faktury VAT

☐ Proszę o załączenie faktury VAT

Kartą kredytową

VISA Classic

VISA Business

Polcard

PBK Styl

EuroCard/MasterCard

Proszę o załączenie faktury VAT

Wszystkie dane podane w formularzu są zgodne z prawdą. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych przez Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k. w celu realizacji prenumeraty.

Wszystkie dane podane w formularzu są zgodne z prawdą. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych przez Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k. w celu realizacji prenumeraty.

Wszystkie dane podane w formularzu są zgodne z prawdą. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych przez Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k. w celu realizacji prenumeraty.

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie: 22/ 517 50 55 3. Faksem 22/ 517 05 30 4. E-mailem prenumerata@bauer.pl oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.

5. Zamówienia można również zgłaszać przez Internet: <http://prenumerata.bauer.pl> – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.

Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

Uwaga! Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD-Action.

Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31 do 36 REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukienice 6, 50-107 WROCŁAW Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy. Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej www.cdaction.com.pl. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz. FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA W RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie <http://www.ruch.pol.pl>.

CYBERSTREFA

NA STERBU RĘ !!!

STER to nazwa klanu znana praktycznie każdemu polskiemu graczowi Counter-Strike'a. Można powiedzieć, że jesteście klanem ubiegłego wieku, bowiem wystartowaliście na przełomie roku 1999 i 2000. Po siedmiu latach sporo się zmieniło - wielu graczy ze względu na pracę i obowiązki w życiu codziennym musiało przerwać swoją przygodę z CS-em. Myślę, że obecny skład można śmiało nazwać młodym pokoleniem, które w momencie powstania klanu nie miało jeszcze zielonego pojęcia o tej rewelacyjnej grze (no może z wyjątkiem Paweliksa, który powszechnie ma status dziadka i emeryta). Pomimo wieku zamilowanie do CS-a przeniosło się i na nas - staraliśmy się godnie reprezentować klan, który, chcąc-nie chcąc, ma bardzo bogatą historię i kojarzy się większości pozytywnie. Wkrótce zagramy w Heyah Logitech Cybersport

Sarion: Przedstawcie aktualny skład swojego klanu.

pucha: Obecny skład prezentuje się następująco:

Paweł „Pawelik” Szewczyk • Patryk „pucha” Pusch • Marcin „r0dh0s” Rulkowski • Sławomir „Wader” Wagner • Da-



riusz „Mały” Zalucki.

<http://www.ster.gaming.pl/>

Sarion: Od kiedy gracie razem?

pucha: W obecnym składzie gramy od około grudnia 2005, czyli w sumie od około ośmiu miesięcy. Naszym najnowszym nabytkiem jest Mały: pozostała czwórka gra ze sobą od ponad roku.

Sarion: Średnia wieku w klanie to...?

pucha: U nas małałów się raczej nie znajdzie :) Najmłodszy jest r0dh0s - 18 lat, reszta ma po 21 lat.

Sarion: Jak często trenujecie?

pucha: Staraliśmy się nie przesadzać :) Z reguły nasz harmonogram wygląda następująco: gramy w poniedziałek, wtorek, środę oraz czwartek od godziny 20:00 do około 1:00 w nocy. Przy pięciu osobach może się oczywiście zdarzyć, że coś komuś wypadnie i, chcąc-nie chcąc, mamy dzień wolny. Wszyscy albo się uczymy, albo pracujemy - do tego życie prywatne, więc praktycznie nie ma się czasu na CS-em.

Sarion: Gracie w jakiejś innej grze poza CS-em?

pucha: Grywamy w inne gry, ale to już bardziej dla relaksu. Ostatnimi czasami głównie rewelacyjny Warsaw oraz Need For Speed: Most Wanted.

Sarion: Jakie są wasze najważniejsze osiągnięcia turniejowe?

pucha: Od lutego 2005 roku bywamy regularnie na wszystkich większych (jak i mniejszych) imprezach/turniejach w związku z czym, mamy się czym pochwalić. Nie są to może zawsze miejsca czołowe, aczkolwiek dzięki duchowi walki zaliczamy się do czołówek.



Sarion: Preferowany sprzęt...

pucha: Jeżeli chodzi o procesory, to wszyscy mamy AMD, ale jeśli firma Intel jest zainteresowana współpracą, to polecamy się na przyszłość, he he. W przypadku kart graficznych jesteśmy podzieleni, część woli ATI, reszta N-Vidie.

Sarion: Jakie są wasze plany na przyszłość?

pucha: W chwili obecnej zamierzamy startować w turnieju w Rybniku WGT oraz oczywiście Heyah Logitech Cybersport, na której finały czekamy z utęsknieniem. W tym międzyczasie chcielibyśmy również wystartować z nową, bardziej profesjonalną stronką www i nowymi projektami, nad którymi ostatnio pracowaliśmy. Mamy nadzieję, że, jak to bywa w pozytywnych filmach, wszystko zakończy się happy endem.

Sarion: Co chcielibyście dodać na koniec? :)

pucha: Chcielibyśmy podziękować za wywiad i pozdrowić byłą jak i obecną ekipę STERu - to dzięki nim tak naprawdę jesteśmy. Pozdrawiamy w szczególności Immortala, Diabla, Zalksa oraz całą resztę - moglibyśmy wymieniać bez końca. Pozdrowienia również dla tych wszystkich dobrych ludzi, dzięki którym sport elektroniczny w Polsce zmierza w dobrym kierunku.

PRZEGLĄD CYBERSPORTOWY

Gorące, turniejowe lato!

Jeszcze nie tak dawno w napięciu oglądaliśmy finał niemieckiego mundialu, a już serwują nam kolejne sportowe emocje. Kto ma czas i chęć, niech jedzie i walczy o nagrody!



LanLife, 11-13 sierpnia 2006, Sint-Denijs (Belgia) Dyscypliny turnieju: CS: Source, CS 1.6, Battlefield 2, Unreal Tournament, Quake 4. Pula nagród - 15 tysięcy euro. www.lanlife.be

g-FM Serial, 18-20 sierpnia, Geiselwind (Niemcy) Impreza planowana na ponad 700 osób. Wśród gier stały zestaw, czyli Quake 3/4 Counter-Strike, Enemy Territory, Warcraft III, StarCraft, FIFA 06, Unreal Tournament i inne. www.lan-nation.com

Kolejna impreza z serii g-FM Serial odbędzie się 1-3 września w niemieckim Karlsruhe. Przewidywana liczba uczestników to 3500 osób! Gry podobnie jak na poprzedniej imprezie. Ma to być największy LAN w Niemczech.

więc chyba warto zobaczyć, jak to robią nasi zachodni sąsiedzi :)

Kolejna wielka impreza, na którą warto się wybrać, odbędzie się w Esch-Alzette w Luksemburgu. De Lux LAN on the Rocks (prawda, że brzmi ciekawie?) startuje 15 września i potrwa 3 dni. Organizatorzy zakładają uczestnictwo minimum 800 osób, więc wygląda na to, że będzie to wielkie święto graczy nie tylko państw Beneluksu, ale także całej Europy! www.lanontherocks.lu/

Straszy się



Republikański gubernator z Minnesoty, niejaki Tim Pawlenty (nazwisko swojsko brzmi), wprowadził regulację nakładającą grzywnę na wszystkich niepełnoletnich, którzy odważą się kupować gry dla dorosłych. Kara została ustalona na poziomie 25 dolarów, ale, co najciekawsze, sprzedawcy ani właściciele sklepów nie ponoszą żadnej odpowiedzialności! Po wywiadzie z przedstawicielami władz stanu okazało się, że wspomniana regulacja miała tylko „zwrócić uwagę rodziców na skalę problemu i zniechęcić nastolatków do kupowania

nieodpowiednich gier”. Czyli, jak to często bywa, wiele hałasu o nic - miejmy nadzieję, że nikt po naszej stronie wielkiej wody nie wpadnie na podobny pomysł.

Walka z rakiem

Na rynku PC właśnie ukazała się nowa gra pt. Re-Mission polegająca na... walce z rakiem. Możemy się w niej naocznie przekonać, jakimi zasadami rządzi się wojna z nowotworami.



Gracz wciela się w postać Roxxi - nanobota płci żeńskiej - która walczy z komórkami raka używając np. chemioterapii. Roxxi jest równie atrakcyjna jak Lara Croft, bo, oczywiście, co druga kobieta posłac w grach komputerowych musi wyglądać jak archetypiczne wyobrażenie holenderskiej młeczarki. Ostatnie badania pokazują, że gra pozwala młodym pacjentom z rakiem na lepsze zrozumienie procesu leczenia - stają się przez to bardziej zaangażowani, mają lepsze nastawienie i samopoczucie, a to, wg lekarzy, jest niezwykle ważne podczas chemioterapii. Szkoda, że tak niewiele osób docenia ten pozytywny wpływ.

Biała Siła Sony

Sony rozpoczęło nową kampanię reklamującą białą wersję przenośnej konsoli PlayStation. Reklama faktycznie może wydać się nieco kontrowersyjna, tym bardziej, że zupełnie samodzielnie sporo osób zaczęło aktywnie protestować przeciwko billboardom Sony. Jak można było się spodziewać, oficjalne oświadczenie firmy stwierdza, że „kampania miała na celu ukazanie kontrastu między kolorami konsoli i nie miała nieść ze sobą żadnego innego przekazu”. Jak to naprawdę wygląda, odcieńcie sami - hasło tej akcji to: „White is coming”.



FALTYD REDACTION

Piszę od serca

✉ **Dostosuję się do apelu Smugglera i będę pisał od serca. Chciałbym poruszyć kilka kwestii, które mnie zastanawiają.**

1. Zamówiłem prenumeratę CD-ACTION i nie dostałem palca Smugglera, tak jak obiecywano.

Bo byłeś 11 prenumeratorem. Jedyne, co mogłem sobie uciąć, żeby ci przysłać, uznane by zostało za molestowanie. W efekcie dostałeś mój guzik – czyli guzik, czyli nic. Proste.



2. Co to jest podpucha i o co tam chodzi (ew. co musi się tam znaleźć, żeby była to podpucha)?

Pucha to jest taka duża konserwa, a podpucha to to, na czym stoi pucha. Co ma się znaleźć w pusze, żeby wyszła podpucha? No nie wiem, może mielona wieprzowina?

3. Ile stron tekstu w ciągu JEDNEJ minuty jest w stanie przeczytać Smuggler?

Nigdy nie czytam na czas.

4. Co miał na myśli Qn'ik (na jednym z wielu screenów recenzji Tomb Raider Legend) pisząc: „Lara's back! (Zawsze chciałem to napisać!)” Czyżby wasz naczelnik stał nad nim (z karabinem wycelowanym w głowę Qn'ia), w czasie kiedy Qn' pisał poprzednie recenzje poprzedników Tomb Raiderów, nie pozwalając mu tym samym na napisanie tego tekstu?

To akurat był MÓJ podpis. Dowcip polega na tym (argh, jak ja lubię wyjaśniać „o co chodzi w dowcipie”), że ten tekst można przetłumaczyć zarówno jako „Lara powróciła” jak i „Tyłek Lary”. I zawsze marzyła mi się okładka z Larą w takim ujęciu i z takim napisem. To se chociaż do recenzji wstawiłem. :)

5. Jaki jest prawdziwe imię i nazwisko Smugglera?

Kalasanty Dupowlaz-Wkrętny. Teraz rozumiesz, czemu wolę ukrywać się pod ksywką.

6. Co straci Smuggler, ujawniając swoją twarz w CD-ACTION???

Ja niewiele, ale ty wzrok i szczelność zwieraczy.

7. Czy moglibyście dodać do waszego czasopisma jakiś plakat (lub jakiś inny miły dodatek)?

Np. Tipsomaniak? A proszę bardzo!

9. Czy oprócz Klary, Moldera i Skali CDA nigdy nie miało innej maskotki? W Clicku pamiętam GENIALNEGO Clickersa, który niestety stamtąd odszedł. :(

A gumowe kurczaki? A stonoga Gryzelda? A chornik Alfred – to pies?!



10. Bardzo miło zaskoczyły mnie te małe plastikowe pudełeczka, w których umieszczacie od niedawna DVD.

hjob314

Nas też, bo chcieliśmy tekturowe, ale w magazynie źle odczytali fakturę... i tak już zostało. :)

Allor musi odejść!

✉ **Miła redakcja CDA, panie Smugglerze. Jestem waszym fanem, który w tym mailu chciałby – po pierwsze – pogratulować treści waszego czasopisma. Lubię was tam wszystkich, ty jesteś spoko, gem jest spoko, koń jest spoko, eld jest spoko, nie narzekam na iwana, cormaca, macabrę, huta i innych nie wymienionych. Ale z całym szacunkiem aller jest suck. Według mnie, nie zna się na grach, jest zarozumiały i musi odejść. Tak, ALLOR MUSI ODEJŚĆ. Ktoś się może nie zgadzać, ale ja mam to w d***e. Czytam CDA od roku i nie narzekam, fajne recenzje, pełne wersje, kącik dla nie lubiących gier. Stowem, CDA to najlepsza gazeta o grach w Polsce. Tak trzymać! ALLOR MUSI ODEJŚĆ.**

[dane znane]

Aha. To teraz patrz: według mnie, jesteś totalnym „suckiem”, na niczym się nie znasz,

Hej, no co tu gadać, po prostu kolejne AR. Widać letni zastój, robaczki, ale to już przeca nie moja wina... Tradycyjnie zatem apel wakacyjny: pisać, pisać, pisać! Listy! Do! ARI Nnno. Póki JESZCZE macie te wakacje, mlehehehe.

wiesz? Możesz się ze mną nie zgadzać, ale ja mam to w d***e. ...I nie ciskaj się, ja po prostu zastosoowałem tu DOKŁADNIE twą argumentację... :) Jak to mówią – kto z Miciem wojuje, zmiecion bywa... A Allor zostaje. Bo tak.



możesz stwierdzić, że czegoś się nauczyłeś! Błąd! Programy typu The Games Factory (na którym, pomimo sędziwego wieku, do tej pory uwielbiam pracować) opierają się na zasadzie przyczynowo-skutkowej, tzn. trzeba ustalić to, co ma się zdarzyć – i to, jaki będzie tego efekt (biorąc pod uwagę skutki uboczne, mogące przy okazji danego zdarzenia powstać). Czy nie na tym opiera się tworzenie „normalnych” gier? Tyle że tutaj jest to podane w wersji bardziej zrozumiałej i (niestety) ograniczonej możliwościami oprogramowania.

Można by jeszcze długo wymieniać zalety i wiedzę, jaką można wynieść z tego typu narzędzi (...). Dlatego wkurzają mnie stwierdzenia typu „Nie rozśmieszaj mnie. Gier się nie robi programami do robienia gier”, bo przecież to też jest programowanie (uproszczone, ale jednak!)

„Zawodowych” gier, tak samo jak nie wyprodukujesz F-16 w warsztacie przy domu. Co nie oznacza, że nie możesz stworzyć tam prawdziwego samolotu. I w sporej większości „gamefaktoriów” tak Bogiem a prawdą się nie programuje, a tylko co najwyżej – niczym puzzle – składa gotowe elementy kodu, za diabła nie wiedząc, co (i jak) one robią, a tylko klikając odpowiednie menu. Więc nie przeceniajmy ich roli.

Takiego typu stwierdzenie mógł przytoczyć ktoś, kto nie miał większej styczności z tematem (w moich oczach, Panie Smuggler, wykazał się Pan jak ci wszyscy „inteligentni”, co to w popularnych wydawnictwach stwierdzają, że gry są narzędziem szatana), a jego wiedza opiera się na opiniach osób związanych z profesjonalnym tworzeniem gier (ci, biorąc pod uwagę doświadczenie, mają pełne prawo wypowiadać się krytycznie o tego typu programach, ale też nogi bym im z dupy powyrywał za takie teksty, które gaszą w młodych ludziach nadzieję i chęć na odrobinę kreatywności) czy (o zgrozo!) osobach totalnie z tematem niepowiązanych. To tak, jakbym stwierdził: muzyki nie robi się na flecie!

To nie to samo – to jakbym ci powiedział „z plastikowym fletem za 7 zł w filharmonii nie masz czego szukać”. Ale dobrą muzykę można stworzyć i na grzebieńcu...

Nie zniechęcajmy ludzi do tego, by coś tworzyli.

Marcin 'Zawi' Zawistowski

Nigdy nie było to moim zamiarem. Nawet wprost przeciwnie, uważam że stworzenie własnej, nawet skrajnie prymitywnej gierki, jest dużo lepszym pomysłem na spędzenie czasu niż zaliczenie siódmy raz Obliviona. Lepszym, bo dużo bardziej kreatywnym

AR-eakcje

✉ **Chciałbym nawiązać do listu (a dokładniej do odpowiedzi na list) zatytułowanego 'Typowe podejście' (CDA 06/2006). Chodzi konkretnie o stwierdzenie „Te (gry), które się robi game factorami, rozdaje się młodszym siostram i braciom, bo kumpłom to już jednak trochę wstyd”. Zgadza się z faktem, że nie da rady zrobić za pomocą takich programów hitów na miarę Dooma 3 czy Obliviona. Nie należy też podchodzić do takich aplikacji z nadzieją na szybkie wzbogacenie się oraz zyskanie sławy czy szacunku zarazem Tomb Raidera? Zapomnij. Jesteś zdania, że grafika nie jest w grze najważniejsza (najlepiej, jeśli umiesz docenić możliwości grafiki 2D, choć tego typu programy oferują już środowisko trójwymiarowe), a liczy się przede wszystkim pomysł, klimat i grywalność? Masz szanse, choć nie będzie łatwo!**

I ja nie zniechęcam, a tylko lojalnie uprzedzam, że to zabawa bez szansy na zrobienie jakiejś sensownej kasy czy kariery jako programista.

To, że nie jest to dorosłe tworzenie gier, nie oznacza, że jest ubogie i oferujące małe możliwości twórcze. Wszystko zależy od podejścia. Chcesz stworzyć polskiego i lepszego zarazem Tomb Raidera? Zapomnij. Jesteś zdania, że grafika nie jest w grze najważniejsza (najlepiej, jeśli umiesz docenić możliwości grafiki 2D, choć tego typu programy oferują już środowisko trójwymiarowe), a liczy się przede wszystkim pomysł, klimat i grywalność? Masz szanse, choć nie będzie łatwo!

(...) Kto wie, może tak cię to wkręci, że w przyszłości wykorzystasz zdobyte doświadczenie na jakims bardziej skomplikowanym oprogramowaniu? W tym momencie zapewne ktoś rzuci coś w stylu „Co on pieprzył? Jakcie doświadczenie? To są programy dla dzieci, a nie soft, po którym

Myśl miesiąca:

Rodzisz się oryginalny. Nie umieraj jako czyjaś kopia.

– tworząc grę, coś dajemy od siebie światu, a co dajemy światu grając? Najwyżej rachunek za prąd...



Edugracja?

Przeczytałem w AR 07/06 pierwszy wydrukowany list pt. „Edugracja”, w której Łukasz przedstawia, jak to popisywał się na lekcjach wiedzy na temat historii wyniesioną z jego licznych podbojów w Cywilizacji czy Age Of Empires. (...) Sami przy okazji opisywania „afery” z Codename Panzers pisaliście, że trzeba być niespełna rozumu, aby wiedzę historyczną czerpać z gier i nikt z odrobiną zdrowego rozsądku nie da się nabrać na przeróżne przekłamania i manipulacje faktami historycznymi.



Zatem doprecyzuję swą wypowiedź: „nikt o zdrowych zmysłach nie czerpie wiedzy WYŁĄCZNIE z gier”. Gra powinna pełnić rolę „zapalnika” – zainteresowałeś się tematem, zaczynasz szperać po książkach, tekstach źródłowych itd. (Dzięki „Arnhem” na Specie Mac Abra zainteresowałeś się historią II wojny światowej, a dzięki Steel Panther – sprzętem wojennym z tego okresu...) Bo inaczej czasem się można faktycznie zdrowo naciąć (w samym Codename było też wiele rozmaitych technicznych bzdur w instrukcji, tzn. błędów w opisie sprzętu wojskowego).

Jednak widzicie, że coś w tym jest i jeśli gra pretenduje do takiej opartej na faktach, łatwo przemycić różne malutkie fałszerstwa.

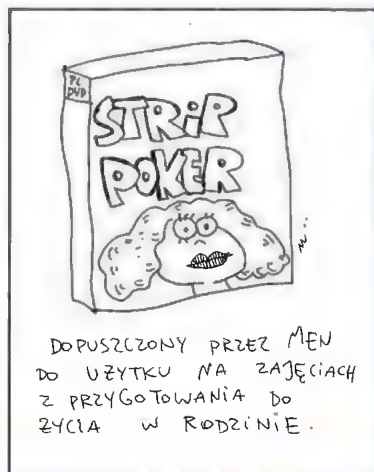
Malutkie – tak. Ale jak ci wmówią, że czołg tygrys był produkowany od 1940 roku, to przelkniesz to zapewne, o ile sam wcześniej nie orientowałeś się w temacie. Ale już informacja, że II wojna zaczęła się w 1942 atakiem Turcji na Senegal, pewnie wydalaby ci się NIECO dziwna, prawda?

Co innego, gdy gra ewidentnie jest np. w klimatach fantasy czy Rambo, a jednak udaje, że jest oparta na faktach – wtedy znacznie mniej osób się zastanowi, czy to, co ukazują twórcy, to prawda, czy nie. Zapewne przyjmą bez wahania i gdzieś

się im zakoduje, że tak pewnie było, skoro zgadzają się rodzaje czołgów, nazwa operacji, dowódcy, daty... Podobnie, choć nie do końca, jest z „polskimi” obozami koncentracyjnymi na Zachodzie. Jasna sprawa, że nie można przesądzać, iż to zjawisko na ogromną skalę i sianie pustki w głowach młodzieży, ale jeden czy drugi może faktycznie uwierzyć w różne głupoty, o których dowie się z gier.

Grzesiek

Powiem tak: do WSZELKIEJ informacji należy podchodzić nieufnie i po prostu ją sprawdzać – jeśli w paru różnych wiarygodnych źródłach piszą to samo, można założyć, że to raczej prawda.



Raj utracony?

Zakładam, że jesteś, Smugglerze, graczem o długim stażu i pamiętasz jeszcze taką gierkę jak... powiedzmy, Quake. Przypomnij sobie, jak do niej zasiadłeś w (strzelam) 1996 r. Pamiętasz jeszcze swój zachwyt nad tą piękną (wtedy) grafiką? Heh, wydawało się, że nic ładniejszego nie można stworzyć, prawda? Przynajmniej dla mnie była ona niezmiernie, powalająca i zupełnie WYSTARCZAJĄCA.

Teraz przenieśmy się do niedalekiej przeszłości, kiedy to wyszedł MOHPA. Grafa – cudnie (jak na dzisiaj). Wymagania? Niestety nie pozostają w tyle. (I zastanówmy się, na co idą te wymagania: Triple Hyper Bumpety, Anisotrophichic Stable Simulationy i inne Full Wypas Bajery(r) (zawsze mnie te nazwy śmieszyły). I co w efekcie mamy? Ładną gierkę, w której młodości tyle, co w słoiczku miodu spacyfikowanym przez obywatela Stumilowego Lasu, Jakuba P, będącego na tygodniowym głodzie.

No dobra, pal licho grywalność, w końcu innym ta gra się (może) podoba. Mnie rozjuszyła inna sprawa – mianowicie obzerzenie zapowiedzi tej gry, w której przedstawiciel twórców wychwalał jej liczne (jego zdaniem) zalety. Jedną, przy której zatrzymał się chyba na minutę, a podniecił tak, że

SCHWYTANE W SIĘCI

czyli to, co o CDA piszą w Internecie



Różności

Fragment dyskusji na naszym Forum o tym, kto w CDA robi najlepsze reki.

* **Gemfan:** Zdecydowanie najlepszym recenzentem jest Gemini dlatego, że: 1. ładnie się uśmiecha na zdjęciu z „Pod obszczałem”)

Mało się nie „zestrzaliśmy” przy tym ze śmiechu. :)

* **Maciej Kaczyński:** Dziś taktycznym fpeem nazywa się każdy tytuł, w którym istnieje chociaż jedna postać, do której wypadłoby NIE strzelać.

* **GameMaster:** A ocena której gry waszym zdaniem była NAJSPRAWIEDLIWSZA w CDA?

* **Mar'Quiz:** Chyba najsprawiedliwiej jest oceniana gra na cymbałach (tak, tak, samookaleczenie!) niektórych elementów piszących do Smugglera.

* **KAT:** Mnie w CDA nic nie zaskoczy – każdy następny coraz lepszy...

A tu nieco samokrytycyzmu na forum.

* **Gdyby poziom postów na [tu nazwa pewnego forum] przekładał się na poziom gier w CDA to chyba hitem byłaby wydawana raz na rok nowa wersja sapera... :>**

A tu typowy dialog na dowolnym forum. :)

* **michallp:** smugg czy ty jesteś prawdziwy czy to tylko taki gości który się pod niego podszywa i co miesiąc informuje nas co spotkamy w kolejnych numerach CDA???

Nie myślisz chyba, że PRAWDZIWY Smuggler zniżyłby się do obecności na tym forum i wyklócania się z wami? Jestem jego dublerem (*), za 10 zł/h odwalam za niego czarną robotę. Ale jak się jest na bezrobociu i ma na głowie rodzinę, każda fucha dobra, nawet tak okropnie poniżająca...

(*) a dokładniej nadmuchiwą gumową atrapą z Tajwanu, 28 zł/szt, do tego pompka (ręczna, nieduża) gratis.

Jak kupujemy CDA

* **Quaku:** Podszedłem do okienka kiosku i poprosiłem o CD-Action. Pokazałem nawet palcem, o które czasopismo mi chodzi. Niestety sprzedawca w nieco podeszłym wieku (65 lat?) nie do końca mnie zrozumiał i podawał mi kolejno: Clicko, Playa, Komputer Świat Gry i jeszcze parę innych gazet z branży, ale od dziwo nie podał mi CD-A. W końcu wkurzony mówię: „poproszę CD – ACTION to jest to pismo!!! (i pokazuję mu palcem)”. Na co ten z błogim uśmiechem mi odpowiada: „ale ta gazeta jest dla mnie”.

* **Polonixxx:** Moja rozmowa z kioskarką:
– Poproszę CD-ACTION w wersji DVD.

– No to w końcu jakiej wersji CD czy DVD?

– Na mówię, że DVD.

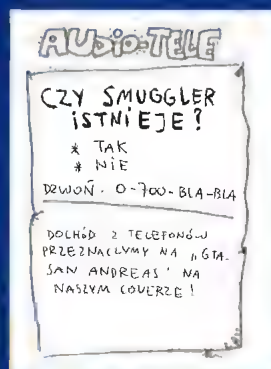
– Nie, powiedziałeś CD w wersji DVD!

* **Aaaa to CDA do grobu mnie wpędzi...** Dziś mój „kumpel” wyrwał mi je z ręk, wykręciłem mu rękę tak, że wpadł na trawnik... Potem pojechałem kupić karty, cda trzymałem w ręce. Wybieram karty, jadę autobusem do domu... A, może by przejechać CDA... Sprawdzam w plecaku – NIE MA. 2 raz patrzę – NIE MAAAAA!!! Wracam do domu, rzucam plecak, jadę autobusem... pojechałem nie w tą stronę!!!! Biegane na piechotę przez 1/4 W-wy. Cholera, gdzie ja jestem??? Ale upragniony widok – sklep z kartami. Wchodzę – o nieee, chyba nie ma.... Patrzę.... JEST!!! Ale dzięki, poczułem się lepiej niż kiedykolwiek, gdy je wzięłem w ręce.



O AR refleksje

* **Kosa64:** AR jest coraz lepsze!!! Niedawno myślałem, że o niebo lepsze były wydania z 2000 roku. Ale coś mnie tknęło i postanowiłem przejrzeć stare CDA. Poczytałem, pomyślałem, jeszcze poczytałem i doszedłem do wniosku, że wtedy to było najlepsze, bo nigdy nie czytałem podobnych tekstów (wcześniej wychowywałem się na Kaczorze Donaldzie) i tak mi się to spodobało, że do dziś (a właściwie do wczoraj) zostałem przy tej opinii. Czyli występuje tu coś tak



kiego jak w przypadku starych gier: odpalasz pierwszy raz – cudo, wspominasz po 3 latach – cudo, grasz po 5 latach – „a matko!”

* dr_cruces: A tak w ogóle Arto kłębek welny gorszej czy lepszej, czasem miło jest pobawić się w rozplątywanie tego kłębka, ale niektóre to supelki które trzeba ciąć...

„Koncik” antyfanów

Antyfana dopadł najwyraźniej atak tzw. „woli bożej” połączonej z mentalną rzucawką.

cda! w ***** nienawidzę cda i co mi ***** zrobić niezależnie mi na postach więc se usuwajcie ja zablokujecie kato zrobie nowe to samo z tematem antyfani łonczmy się ***** dla zwolenników cda niech antyfani tego niewłanczają w ***** nienawidzę cda lepsze jest XX

I komentarze forumowiczów.

*Robi27: jak kłąc, to poprawnie
*KRIS_007: Co za leb. Nawet bluzgać poprawnie nie potrafi.
*Freak On A Leash: Powiedzieć, że to prowokacja ma strać wiarę w ludzi.
*...JaRo...: A co ci cda zrobiło, dziecko? :>
*JLj...: Chłopie jak by kogo to ruszyło, weź lepiej idź se do parku niż rób na wieczór z siebie idiotę.
*Narmo: To ja idę spać, bo jak zwykle po 22 wariaci zaczynają się budzić i tworzyć głupie wątki :/
*PatriciusG.: Bardzo mi się podoba „kto”. =P

myślałem, że zacznę parować to...
ZWEŻANIE SIĘ ŻRENIC U NPC!!!!
#@%\$^*, ja @%\$##\$><:~@:~L#@!!!!
Ja rozumiem, że trzeba czymś usprawnić, ale... czegoś tak głupiego, w ogóle niewpływającego na grywalność, NIEZAUWAŻALNEGO wcześniej nie słyszałem. I po to mam wywalać kupę kasy na nowy sprzęt? Żeby parę pikseli zmieniło kolor? Kutwa.



Ale, ale, trochę odbiegłem od tematu. Teraz, wyobraź sobie, że po zagraniu w MOHPA odpalasz Quake'a. I co? I znowu kutwa. Nasza wspaniała, odjechana, wyrębiasta gierka miast potwora

mi straszy grafiką. Co się stało? Grafa w Q postanowiła się pogorszyć? Nie, po prostu człowiekowi, który zobaczył coś lepszego, dobre przestało wystarczać. I nie za te wymagania, i nie za te pierdółki (żrenice – dżdżys!) nienawidzę tych wszystkich nowych, wygansowanych gier, które tylko grafikę mają do zaoferowania. Nienawidzę ich za zabicie przeszłości, za zamordowanie niskich wymagań sprzętowych.

Heh, to ja ci tylko przypominę, że wymagania Quake'a w swoim czasie TEŻ były wygórowane. Do tego stopnia, że na pierwszym komputerze grałem w niego w 320 x 200, dla większej płynności. I też kłamię „po kiego ta trójwymiarowość, skoro mi tak szarpie, a DN3D na sprajtach chodzą jak złoto w 800 x 600!”.



(...) Idąc tym torem myślenia, wpadłem na inną (nie związaną z grami) ciekawą myśl – wiesz, jak z Polski zrobić raj na ziemi i sprawić, by Polacy cieszyli się, że w niej mieszkają? Ze wszelkich źródeł masowego przekazu usunąć wszystko o USA, Europie, w ogóle o miejscach, w których jest lepiej niż w Polsce. Żadnych migracji, turystyki, telefonów. Brak kontaktu z tymi lepszymi – tylko o gorszych. Gwarantuję, że pokolenie, które nigdy nie słyszało o „lepszych”, uważałoby się za wyjątkowych szczęściarzy. Wiem, trochę to upiorne, ale wiesz co? Gdybym mógł wybrać czerwoną lub niebieską Via... tfuu... pigułkę, to... chyba bym się tam przeniósł. „Czego oczy nie widzą, tego sercu nie żal”, heh.

W takim razie jedź do Korei Północnej. Tam to wprowadzili w życie i faktycznie sporo Koreańczyków uważa, że żyją w raju, bo wszędzie wokół jest gorzej i tam nie dostają nawet tej garstki ryżu na kartki i dwóch par butów rocznie. Może i są szczęśliwi, ale ja wolę być nieszczęśliwy w tej naszej pochłastanej Polsce...

(...) A na rozluźnienie atmosfery: mam pomysł na konkurs „Wymyśl najciekawsze określenie-obełgę na CDA”. Moja propozycja: fajans. :)))

Blah, to było już w 1998 bodaj.

PS Właśnie sobie przypomniałem! Ale dajcie pupy z tą rozkładaną reklamą – okładką!!!! BTW fajnie się jeździ porsche z logo HoM&M 5?

[dane znane]



Nie wiem, ale wiem, że fajnie się za to kupuje gierki, które zapewne zobaczycie i na które wcześniej nas nie było stać. Jak dobrze pójdziesz, to w tym numerze już jedną macie... I co, zła?

Komis

✉ Mam pytanie dotyczące AR. Dlaczego w (prawie) każdym wydaniu AR

umieszczasz listy w stylu: „Czytałem na lekcji CDA (blablaba), pani wzięła mi to czasopismo (blalala), cały byłem mokry (blalala), chwilę później zaczęła się śniać przy czytaniu Na Luzie” lub „Największy kibol na osiedlu zaczął mnie pytać, co czytam (blablaba) przestraszony (blablaba) – O! Widzę, że czytasz CD-Action, no to jesteś »sufit« gości. I tym sposobem nie muszę się obawiać kiboli na moim osiedlu”. Większość tych historii jest tak samo prawdziwa jak ładowanie Talibów w pewnej oborze w Kłewkach....

Widzisz, w przeciwieństwie do ciebie ja NIE WIEM, czy to podpucha, czy nie. Czasem wychodzę z założenia, że „jeśli nawet to kłamstwo – to ładnie wymyślone”. Czasem mam wątpliwości, czy to prawda... ale jest zasada prawna, że „wątpliwości tłumaczy się zawsze na korzyść podejrzanego”. Ale jak widzę, że to ewidentna podpucha – wywalam (a takich listów – podpuć jest naprawdę sporo).

Dlatego jestem zdziwiony, że umieszczasz takie listy; lepiej to miejsce spożytkować na jakieś mądre (wyznania?) korespondencje. Chociaż jak tak patrzeć na to nasze młode społeczeństwo, chyba wiele z mądrych maili nie przychodzi... A szkoda...

Michael

No ba... Ja jestem w AR jak komis – to wystawiam do sprzedaży, co ludzie przyniosą, tzn. napiszą. Jak będzie dużo świetnych listów, wszystkie takie pójdą w odstawkę. A jak piekło zamarnie...

Co to znaczy?!

✉ Co to znaczy „w redakcji mam P IV 2,8 GHz, GF 6600GT i 1 GB RAM-u”? Co chwilę widzę w CD-Action jójczenie w tym duchu: „bo mi na redakcyjnym sprzęcie haczyyyyy, buuu”. Albo wielkie pretensje, że gra wymaga grafy z serii 6800 albo/i 256 MB... JEJKU, JEJKU, MDLEJE! 256 MB?!! PRZYNIEŚCIE SOLE TRZEŹWIĄCE!!! Czy to jest magazyn o grach czy kwartalnik agroturystyczny, do jasnej cholery? Jak to jest, że ja, biedny student, kosztem wielu wyrzeczeń zmieniam grafikę co pół roku, a wy, redaktorzy żyjący z recenzowania gier, uprawiacie swój zawód na sprzęcie (GF 6600GT) z początku 2004? Proponuję zacząć traktować swój zawód trochę poważniej, OK?

W takim razie ty traktuj swe studiowanie też nieco poważniej i wyposaż kompy uniwerku/politechniki w ową kartę... Chyba nie oczekujesz, że sami będziemy kupować sprzęt do komputerów firmowych? Owszem, czekamy, aż odpowiednie władze przypomną sobie o nas i wyłożą kasę na upgrade sprzętu i mamy nadzieję, że to już wkrótce nastąpi. :)

Następna sprawa, która mnie wnerwia, to ciągle narzekania, że gra trudna, że sejmować w dowolnym punkcie nie można... Cioty! Gdzie te czasy, kiedy gry przechodziło się JEDNYM CIĄGIEM, ewentualnie po przejściu każdego etapu zapisywało się kod na karteczce?

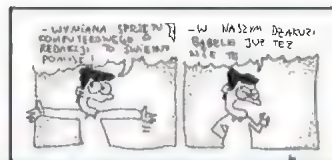
Tja, a jak jeszcze człowiek sobie przypomniał, jak to musiał woda nalać i węgla na-

taszczyć, bo kompy to na parę były? (Steampunk) :) Co to za argument...? Kiedyś człowiek się cieszył, że np. do Paryża dylżansem już w tydzień dojechał, a teraz <kręci nosem, że w samolocie kiepskie żarcie w czasie półtoragodzinnego lotu podali. To się nazywa „postęp”. A jak chcesz grać w Fallouta z 800 godzin non stop, to powodzenia.

W ogóle społeczność graczy z każdym rokiem coraz bardziej niewieścieje. Żądam, żeby recenzent nowego Hitmana przeszedł grę na poziomie PRO, uzyskując rangę Silent Assassin po każdej misji. Inaczej stracę do was resztkę szacunku! Pussies! Ale ogólnie to pozdro. ;)

triox

Ja tam uważam, że studenci „psieją”, bo walą takie byki ortograficzne, za które „za moich czasów” w szóstej klasie człowiek się wstydylił... („Żądam”... poprawiłem...). W każdym razie w ramach „mężniewia” nabiłem sobie fotel gwoździarni. (No właśnie – fotel! Kiedyś się grało siedząc okrakiem na pieku i oganiając się kłębkiem od wilków, a teraz... ech...)



My, starzy :)

✉ Przed chwilą skończyłem przeglądanie CDA i zapoznałem się z AR. Zastanowiło mnie, jak mało jest w tym dziale listów od osób, nazwijmy je dla uproszczenia, dojrzałych, mam na myśli osoby w moim wieku, ok. 30. Czy „my” nie czytamy CDA, czy też nie piszemy do was?

„My” czasem piszemy, ale nie za często. Ale za to „my” nieustannie od 10 lat odpowiadamy. Zawsze coś. :)

Jestem ciekaw, czy są podobni do mnie gracze, którzy zaczynali np. od C-64, potem był Atari 130, następnie Amiga 500 i wreszcie PC (ja zacząłem od Pentium I, ominąłem 386 i 486, o starszych nie wspominając) za własne pieniądze, kupione na raty. Wiem, że w redakcji są osoby w różnym wieku, również dojrzałe ode mnie, ale czy czytelnicy też, a właściwie jak dużo jest takich czytelników?

Sam jestem ciekaw... BTW: Spectrum – Commodore 64 – Amiga500 – Amiga 1200 – PC z P-75 MHz kręconym na 100 + 16 MB RAM-u... to moja droga.

A propos czytałem kiedyś bardzo dobrego tekstu o godzeniu hobby komputerowego z życiem rodzinnym (mam nadzieję, że czytałem go u was, bo już nie pamiętam).

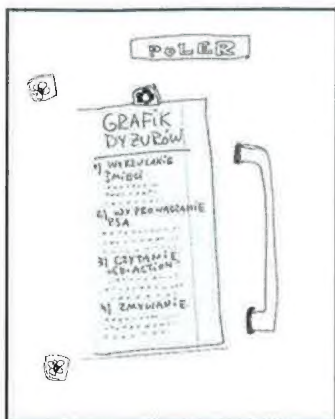
To się nazywa skolioz... skleroz... echn, też nie pamiętam. Ale u nas, u nas.

Ponieważ wraz z ożenkiem i narodzinami dzieci człeka nie przestaje interesować, bawić i wciągać świat wirtualny. Mam szczęście, że żona ma miłą

toleruje moje hobby, oczywiście bez przesady: 2 h max – chyba że byłem grzeszny, dzieci obsłużone, obowiązki wykonane, żona usatysfakcjonowana, a i jeszcze jest „M jak Miłość” i „Miasto kobiet”, zatem ona w TV, a ja na kompie.

Tak, proszę młodszych wiekiem czytelników – naprawdę nadal uważacie, że warto dorosnąć? :)

Już się zastanawiam, co będzie, jak starszy syn będzie chciał grać na MOIM komputerze, jak długo uda mi się chronić moją enklawę świętego spokoju. Trzeba będzie grafik sporządzić i czekać, aż młodszy się dopisze. :)



Już nie wspomnę o trudnych pytaniach „tato, a czemu w tym katalogu są same panie? Czy one się będą kąpać, bo się porozbierały? A ten pan co robi tej pani i dlaczego?” :)

(...) Moja przygoda z CDA, przychodzi ci ja do domu „umęczony” z pracy, a tu na biurku moim, tragedia, okropność – czyli porządek. Żonka pyta – „ładnie?”, odpowiadam – „ślicznie... ale gdzie to wszystko, co tam leżało?”. I co? Prawie wszystko ułożone na półeczce, tygodniki opinii powyrzucane, pisma komputerowe leżą na „kupie” do przejrzenia.

Przeglądam ja ci, a tu ni śladu CDA, patrzę na półkę, a tam równiutko ułożone, wedle numerów, obok cover dvd.

Ja nie wiem, co kobiety mają – ale jak mnie żona odwiedziła w pracy, pierwsze, co chciała zrobić, to porządku na MOIM biurku. Na szczęście moja zdecydowana postawa zapobiegła temu aktowi wandalizmu.

Taką cieszy się opinią u kobiety, która miała wasz magazyn w rękę tylko wtedy, kiedy go przekładała z miejsca na miejsce. To już o czymś świadczy, moim zdaniem.

MAC (nie Abra)

Naszym też. Tylko żebyśmy jeszcze wiedzieli, o czym konkretnie...



Ty, czyli ja, czyli...

Pamiętacie forum antyfanów CDA? Oto list od jego admina, noszącego ksywkę Smoogler (ale nie mającego NIC wspólnego z SwS z poprzedniego numeru, dla jasności).

✉ (...) Więc tak: od kilku(nastu?) dni twoi... Może inaczej wasi fani (a przynajmniej ci, co się zarejestrowali na FA.CDA) uważają, że ja jestem tobą.

Wiesz, że prawią ci albo wielki komplement, albo skrajnie obrażają – zależy, jak na to patrzeć. :)

To jest nic; nawet podają swoje argumenty. A przecież ja i ty dobrze wiemy, że to nie jest prawdą. Ciągłe staram się im to jakoś wytłumaczyć. Mówię im, że ty nie grasz w WoW, że nie masz w domu Netu... Że ja byłem na forum, gdy ty pojechałeś na E3... Ale oni oczywiście wiedzą swoje!! To jest wkurzające!!! Nie dają mi w spokoju przekonać!!! (...) Grrr... Ja już wariuję!! Zaraz zagryzę misia mojego synka!!! P-ppp... Pro-ooo... Grrr... Jak trudno to powiedzieć osobie, którą się tyle lat nie lubiło... Proszę!!! Powiedz im, że są w błędzie!!! Proszę: napisz to na forum!! Na tym moim za**nym forum!!! (...) Wiem, że pewnie masz mnie głęboko w (L), bo jestem antyfanem. A antyfan = głab, analfabeta, debil, ciota (tu wstaw jakieś obraźliwe słowa). Ale cóż, mógłbyś zrobić raz ten wyjętek i posłuchać lamentów antyfana, prawda??? (...) Ale chyba musisz przyznać – nie każdy antyfan to analfabeta (vide – np. ja). :)

Ja stale mówię, że antyfan (wedle mojej definicji oznacza to skrajnie zdegenerowanego umysłowo osobnika nie lubiącego maksymalnie CDA i wyrażającego to w prymitywny i obraźliwy sposób) to tylko skrajny odłam tych, co nie lubią CDA. (Tak jak nie każdy kibic jest naćpanym i naprannym „jabolem” kibolem.) Zatem, waćpan, choć CDA nie lubisz, do MOJEJ definicji słowa „antyfan” nie pasujesz i tym samym nie mam cię za buraka itd., itp.

Więc, bo pewnie się już pogubiłeś, bo piszę tak trochę zawile, czy mógłbyś poświęcić choć minutkę i napisać, że ja nie jestem tobą i na odwrót. :)

Smoogler

Zatem oficjalnie oświadczam, że on to nie ja, a ja z forum antyfanów tyle mam wspólnego, że wybieram z niego do SwS co lepsze kwiatki i czasem pojedę po ja-

kimś bojowym antyfanem. BTW: nawet mi ktoś takie cośik przysłał – tzn. dowody, że on to ja. Zatem spójrzmy na to...

1. Który dorosły żonaty facet zakłada forum antyfanów jakiejś gazety?

Nie gazzzzety... ale nie wydaje mi się, żeby np. zakładanie forum dla maniaków fotografii czy wędkarstwa było czymś różnym od założenia tego forum – widać, takie akurat ma hobby.

2. Jak to możliwe, że już na początku swego istnienia dostało ono reklamę w AR??

Bo uznałem, że jest ono dla mnie b. wygodne, bo np. nie będę musiał szukać antyfanów po różnych forach, a będę miał ich wszystkich pod ręką... i kontrolą. :)

3. Czemu Smoogler broni tak tego forum w AR?

Nie bronię, co najwyżej pokazuję, że niektórzy nasi fani w niczym się (niestety) od antyfanów nie różnią – są jakby kibolami drugiej drużyny... ale nadal kibolami. Oraz że niektórzy tam wypowiadający się ludzie mówią całkiem z sensem.

4. Skąd Smoogler wie o tym, że okładka w przyszłym numerze będzie normalna, numer poszedł już do druku – jest tym, który informował o wynikach przecieków?

Bo pisałem o tym na różnych forach, ludzie byli tego ciekawi. Żadna tajemnica.

5. Smoogler i Smuggler pracują we Wrocławiu, oboje na tej samej ulicy, oboje mają żony, oboje piszą, pracują po nocach...

...Na tej samej ulicy? Pierwsze słyszę. Ale zobacz: oboje mamy też po dwoje oczu, dwoje rąk, w ustach zęby, a na nogach buty. To nie może być przypadek!

LUDZIE & LUDZISKA

✉ Chciałem napisać o pewnym wydarzeniu, które miało miejsce w mojej klasie na godzinie wychowawczej. Otóż odbywało się to mniej więcej tak... Mój kolega z racji końca roku szkolnego chciał poprawić oceny. Mimo zapewnień naszej wychowawczynie, swoją drogą, całkiem niezłą laska jest z niej, że zaraz dowie się, z czego ma poprawiać oceny, nadal stał nad jej głową, wtedy Kaśka (wychowawczyni) krzyknęła: – Paweł!! Odejdź, jak mogłeś się tak napalić!!! – wszyscy spojrzeli na nich... i w wiadome miejsce u kolegi. Wtedy pani zmieszana (i zacierwie-niona) dodała: –...Ile można wypalić papierosów podczas przerwy!!

Tja – „za moich czasów” jak od kogoś capito fajkami, automatycznie lądował u dyrektora na dywaniku. I to w liceum, w którym sporo ludzi było już pełnoletnich przecież... No ale mamy postęp. Czekam tylko jeszcze, jak odkryją dilerów prochów wśród przedszkolaków.

✉ Smuggler! Tak se/sobie myślałem, co by było, gdyby... (ta myśl nurtuje mnie już od dłuższego czasu i spędza sen z powiek) jakiś czytelnik wpadł do was obwieszony dynamitem i powiedział, że się zdetonuje, jeśli Smuggler nie pokaże mu swego oblicza. :> Co byś wtedy zrobił??

Wybuchnąłbym. Śmiechem.

Myślę, że nie miałbyś wyjścia i wreszcie pokazałbyś swoją fację – inaczej zginęliby niewinni ludzie i zarazem twoi koledzy.

Razlel B.

A wtedy gość z okrzykiem „AAAAA... moje oczyyyy!!!” zrobiłby to...



✉ Witajcie, redaktorzy CDA. Mam dla was coś specjalnego, tworzę grę z moimi kolegami i jedną koleżanką. Fabuła: koło po kilkunastu latach jest po wojnie i jest w lochach potem wychodzi z tych lochów i idzie do miasta a w mieście jest królowa on zakochuje się w niej po uszy aż się pocałowali a król to widział dał go do lochów a pod łóżkiem jest list o tym że aby się z nią ożenić to trzeba porozwalać 15 stworów mocy a wtedy zaczyna się historia może grafa nie jest jedną z lepszych ale jest bardzo fajne 2d fabuła to ulepsza i moi koledzy już się na to napalają potrzebował bym jakieś gazety która to wyda a słyszałem że jesteście najlepsi w dodatku bym wam napisał o tworzeniu gier w 2006 roku co wy na to jeżeli będziecie chcieli mogę wam wysłać demo a jeżeli się zgodzicie to czy byśmy dostali np. 3-5 procent nie chcemy dużo ale żeby przynajmniej coś było myślę że rozważyście propozycję na wszystkie pytania odpowiem odpowiedzieć jak najprędzej najlepiej na gg (...).

Poczekam na sequel, proponuję tytuł: „W poszukiwaniu straconego sensu”. Ew. „Tajemnica zaginionych przecinków”.



✉ Jesteście żałośni, te wasze recenzje!!! Ach co tu dalej gadać!

Tego TEŻ nie wiesz? Nie dziwi mnie to wcale...

✉ Jest wiele sposobów trafienia na Ekszyn Ridekszyn, ale tylko niewiele je zna.

Tja i zdradzamy go tylko nielicznym autorom listów co miesiąc.

Upaleni (36 stopni w cieniu!), opaleni i spoceni... Smuggler & Ghost of Mr Jedi

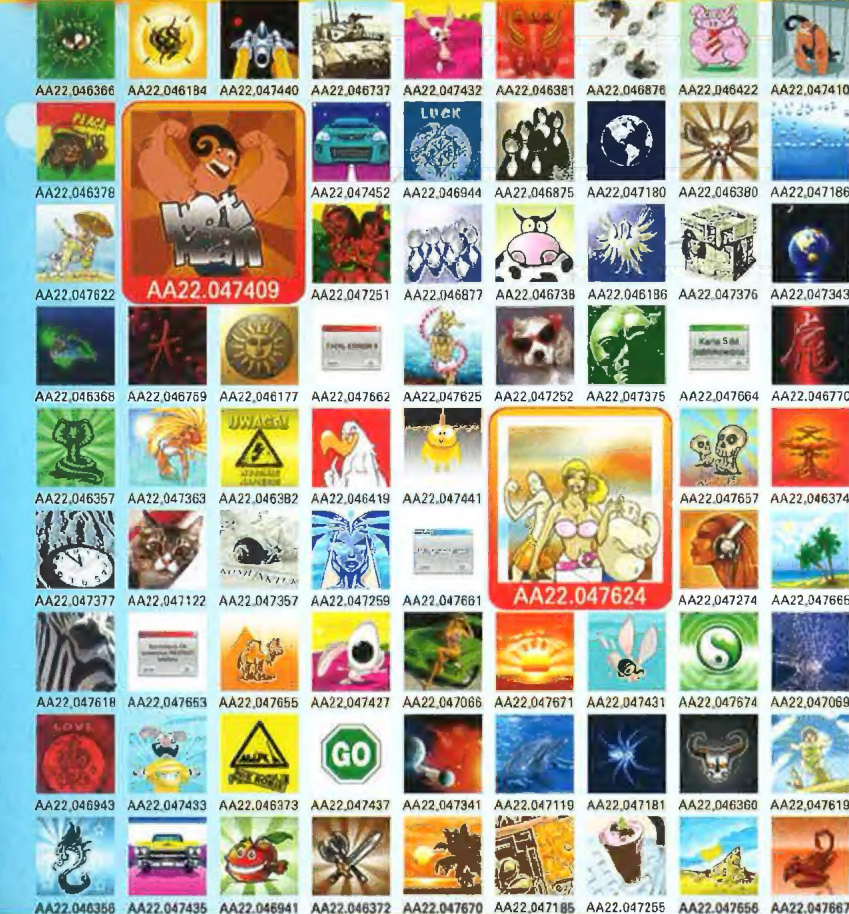
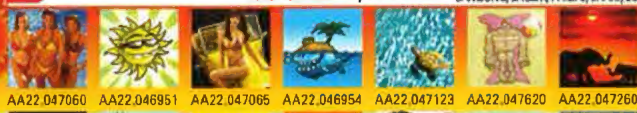
LAPETY

WYSYLAJ SMS
NA NUMER **7365**

CENA SMSa
3zł netto
3,66 zł brutto

TELEFONY: NOKIA, ALCATEL, ERICSSON,
MOTOROLA, SONY ERICSSON, SIEMENS,
SAMSUNG, SAGEM, PHILIPS, SHARP LG

GORĄCE
TAPETKI NA
LATO!



TAPETY

SMS NA NUMER **7465**
4ZŁ NETTO / 4,88ZŁ BRUTTO





GRA JAVA
SMS NA NUMER **7965**
9ZŁ NETTO / 10,98ZŁ BRUTTO



X-MEN 3
THE MOVIE GAME



ACTIVISION

ODŁOŁOWE DŹWIĘKI

WYSYLAJ SMS NA NUMER **7465**

DZWONKI TRUTONE, POSTACIE Z SERIALI I KABARETÓW NA TWOJEJ KOMÓRCE

Kicia nie odbiera	AA22.046808	Odstaw piwo i odbierz	AA22.045808
Prezydent na linii	AA22.046803	Helo is speaking	AA22.045799
Mariolka dzwoni	AA22.046798	Jestem Twoim telefonem	AA22.046798
nadaje Janek: u Waisa jest kociol!	AA22.045832	Kierowniku III	AA22.046805
J-23: Bądź ostro na, zabieraj się z...	AA22.045828	Kochanie strzeletem gola	AA22.046597
tu J-23, odbierz	AA22.045825	Łączymy się ze stodołem	AA22.046600
Sesemesik od Mariana	AA22.045815	Pamiętaj o meczu	AA22.046612

CENA SMSa
4zł netto
4,88 zł brutto

GRY JAVA

WYSYLAJ SMS NA NUMER **7570**

CENA SMSa
5zł netto, 6,10 zł brutto



NOWOŚCI!

LATO2006

LISTA mobila

mobile HITY

HIP HOP

FILM

MONO/POLI: WYBRANE MODELE	REAL	POLI	MONO
NOKIA, ALCATEL, ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, SAGEM, PHILIPS, SHARP LG	CENA SMSa 5zł netto 6,10 zł brutto	CENA SMSa 5zł netto 3,66 zł brutto	CENA SMSa 5zł netto 2,44 zł brutto
Virgin, Szansa	AA22.047319	AA22.047314	AA22.047313
Deep & Bobik, Niesamowitość	AA22.047320	AA22.047317	AA22.047316
MBrother, Trebles	AA22.047321	AA22.047318	AA22.047315
Kalwi & Remi, Reason	AA22.047322	AA22.047319	AA22.047314
Danzel, My Arms Keep Missing You	AA22.047323	AA22.047320	AA22.047313
Enoch feat. Neta Doge, Shake that ass	AA22.047324	AA22.047321	AA22.047312
Kalwi & Remi feat. Olga, El Niño	AA22.047325	AA22.047322	AA22.047311
A Donalds / E Vlasova, Word Of Hope	AA22.047326	AA22.047323	AA22.047310
Mad Frog, We R The Champions	AA22.047327	AA22.047324	AA22.047309
Zera, Do Boju	AA22.047328	AA22.047325	AA22.047308
Bob Sinclair, Love generation	AA22.047329	AA22.047326	AA22.047307
Mezo / Tabb / Szczepanek, Wywiesz	AA22.047330	AA22.047327	AA22.047306
Ne-Yo, So Sick	AA22.047331	AA22.047328	AA22.047305
Active, Viper	AA22.047332	AA22.047329	AA22.047304
Rihanna, S.O.S. (RESCUE ME)	AA22.047333	AA22.047330	AA22.047303
T.A.T.U. Comenassal	AA22.047334	AA22.047331	AA22.047302
Filterfunk, S.O.S. (Message In A Bottle)	AA22.047335	AA22.047332	AA22.047301
Blog - Wild Out Ya	AA22.047336	AA22.047333	AA22.047300
Bob Sinclair, World, Hold On	AA22.047337	AA22.047334	AA22.047299
Manass, Every Single Day	AA22.047338	AA22.047335	AA22.047298
Mezo & Tabb, Mistrzostwo	AA22.047339	AA22.047336	AA22.047297
DJ Kris, Memories	AA22.047340	AA22.047337	AA22.047296
Stereoliza, Corporate Logic	AA22.047341	AA22.047338	AA22.047295
Ace Of Base, All That She Wants	AA22.047342	AA22.047339	AA22.047294
O-zone, Dragostea din tei	AA22.047343	AA22.047340	AA22.047293
Nas Ketchup, Asereje	AA22.047344	AA22.047341	AA22.047292
Ivan i Delfin, Jej czarne oczy	AA22.047345	AA22.047342	AA22.047291
DJ Kris, Sunrise	AA22.047346	AA22.047343	AA22.047290
Eiffel 65, Blue	AA22.047347	AA22.047344	AA22.047289
DJ Eko, Carnaval de Paris	AA22.047348	AA22.047345	AA22.047288
The Jet Set, Just Call Me	AA22.047349	AA22.047346	AA22.047287
Kalwi & Remi, Explosion	AA22.047350	AA22.047347	AA22.047286
Virgin, Dwie bajki	AA22.047351	AA22.047348	AA22.047285
Oratorium Tu Es Petrus, Niech Mówią że...	AA22.047352	AA22.047349	AA22.047284
Sugababes, Push The Button	AA22.047353	AA22.047350	AA22.047283
Verba, Mogliśmy	AA22.047354	AA22.047351	AA22.047282
Blog 27, Hey Boy	AA22.047355	AA22.047352	AA22.047281
Madagasker, Wyginam śmiało	AA22.047356	AA22.047353	AA22.047280
Hi Tack, Say say say (Waiting U)	AA22.047357	AA22.047354	AA22.047279
Akcent, Kylie	AA22.047358	AA22.047355	AA22.047278
Baracuda, Ass Up	AA22.047359	AA22.047356	AA22.047277
Andrea, Time to pray	AA22.047360	AA22.047357	AA22.047276
Kate Ryan, Je t'adore	AA22.047361	AA22.047358	AA22.047275
Tokio Hotel, Rette Mich	AA22.047362	AA22.047359	AA22.047274
Red Hot Chili Peppers, Dani California	AA22.047363	AA22.047360	AA22.047273
Tokio Hotel, Durch den Monsun	AA22.047364	AA22.047361	AA22.047272
Gosia Andrzejewicz, Pozwól żyć	AA22.047365	AA22.047362	AA22.047271
Madonna, Sorry	AA22.047366	AA22.047363	AA22.047270
Virgin, Znak pokoju	AA22.047367	AA22.047364	AA22.047269
Pussycat Dolls, Beep	AA22.047368	AA22.047365	AA22.047268
Tokio Hotel, Schrei	AA22.047369	AA22.047366	AA22.047267
Arash feat. Helena, Arash	AA22.047370	AA22.047367	AA22.047266
Kelly Clarkson, Because Of You	AA22.047371	AA22.047368	AA22.047265
Metatfix, Big City Life	AA22.047372	AA22.047369	AA22.047264
Flipsyde, Happy Birthday	AA22.047373	AA22.047370	AA22.047263
Black Eyed Peas, Pump It	AA22.047374	AA22.047371	AA22.047262
The Jet Set, How many people	AA22.047375	AA22.047372	AA22.047261
Tiesto, Traffic	AA22.047376	AA22.047373	AA22.047260
DJ Ross vs Dy, Beat Goes On	AA22.047377	AA22.047374	AA22.047259
Groove Coverage, On The Radio	AA22.047378	AA22.047375	AA22.047258
US 5, Mama	AA22.047379	AA22.047376	AA22.047257
Kells, Trick Me	AA22.047380	AA22.047377	AA22.047256
Modern Talking, You're My Heart...	AA22.047381	AA22.047378	AA22.047255
Modern Talking, Cherry Cherry Lady	AA22.047382	AA22.047379	AA22.047254
Queens, Polska Gra	AA22.047383	AA22.047380	AA22.047253
Pink, Stupid Girls	AA22.047384	AA22.047381	AA22.047252
Stereoliza, KYZ	AA22.047385	AA22.047382	AA22.047251
Sebrina, Boys, Boys	AA22.047386	AA22.047383	AA22.047250
Scooter, Hello / Good To Be Back	AA22.047387	AA22.047384	AA22.047249
Uniting Nations, Ai No Corrida	AA22.047388	AA22.047385	AA22.047248
Metatfix, To & Fro	AA22.047389	AA22.047386	AA22.047247
Mad Frog, Axel F	AA22.047390	AA22.047387	AA22.047246
Szymon Wydra, Bezczas	AA22.047391	AA22.047388	AA22.047245
Tatu, All about us	AA22.047392	AA22.047389	AA22.047244
Bialy Miś	AA22.047393	AA22.047390	AA22.047243
DJ Tiesto feat. BT, Love Comes Again	AA22.047394	AA22.047391	AA22.047242
Eminem, When I'm Gone	AA22.047395	AA22.047392	AA22.047241
Erik Prydz, Call On Me	AA22.047396	AA22.047393	AA22.047240
AlBano & Power Romina, Felicità	AA22.047397	AA22.047394	AA22.047239
Bartek Wrone, Przypły mnie	AA22.047398	AA22.047395	AA22.047238
ATB, Let You Go	AA22.047399	AA22.047396	AA22.047237
US, Come Back To Me Baby	AA22.047400	AA22.047397	AA22.047236
Sandra, Maria Magdalena	AA22.047401	AA22.047398	AA22.047235
Limalh Never Ending Story	AA22.047402	AA22.047399	AA22.047234
Mezo & Tabb, Wazne	AA22.047403	AA22.047400	AA22.047233
Lerek feat. Nowator, Moje panienka	AA22.047404	AA22.047401	AA22.047232
Lerek, Czy wiedziałas	AA22.047405	AA22.047402	AA22.047231
Indios Bravos, Nie rytymiczny me how	AA22.047406	AA22.047403	AA22.047230
Asotobolix, Tak wyszło	AA22.047407	AA22.047404	AA22.047229
Nowator & Lerek, Cemu tak jest	AA22.047408	AA22.047405	AA22.047228
Mezo & Duże Pe, Futbol	AA22.047409	AA22.047406	AA22.047227
Kaczy feat. Armen, Gorąca noc	AA22.047410	AA22.047407	AA22.047226
Nowator, Istotnie	AA22.047411	AA22.047408	AA22.047225
Nowator, Przez chwilę	AA22.047412	AA22.047409	AA22.047224
Groove Amanda, Sex w wielkim mieście	AA22.047413	AA22.047410	AA22.047223
Elektryczne gitary, Co powie ryba	AA22.047414	AA22.047411	AA22.047222
Elektryczne gitary, Kiler	AA22.047415	AA22.047412	AA22.047221
Temat z filmu "Mission Impossible"	AA22.047416	AA22.047413	AA22.047220
Temat z filmu Rocky IV, Eye of the Tiger	AA22.047417	AA22.047414	AA22.047219

Każdy dzwonek jest inspirowany oryginalnym nagraniem i pochodzi z repertuaru odpowiedniego artysty.

NOKIA - N3: 3510i, 8910i N4: 3100, 3200, 3300, 6100, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250, 7600 N6: 3650, 7650 N6600: 6600 N9: N-Gage SIEMENS - SX: SX1 S55: S55
SS: S55, S55S, M600 SX: CX65 SAMSUNG - SX: X600 SM: E700 SM1: C100 MOTOROLA - MV: V300, V500, V600 M2: V220 M7: T720, T720i, T722i
SONY-ERICSSON - SEG: T610, T630 SEK: K500

PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI, POP.

Nowa nagrywarka DVD+R/RW DVD-R/RW

z tunerem TV, obsługująca MPEG4 i XviD z polskimi napisami

Emperor Recorder



Śpij spokojnie
Nagrywa się

Nagrywa



DVD+R/RW

Do 6

godzin
nagrania

Czyta
polskie
napisy

TV Tuner



Build-in

Wejście



DV

Odtwarza

MPEG4
XviD



Wylączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.** ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
tel.: +48 022 332 34 50, fax: +48 022 332 34 60, e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl; Detaliczna sprzedaż
wysyłkowa: www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl, tel.: +48 022 654 60 43; Tomsoft, ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa
tel.: +48 022 636 90 24, +48 0601 28 23 63, fax: +48 022 831 84 10; e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl, www.tomsoft.com.pl



see more.

NEC Display Solutions

NOWOŚĆ:
NEC MultiSync® 20WGX2
z kontrastem do 1600:1
już w sprzedaży!

MultiSync 20WGX2



**Nadchodzi Era
Wielkich Bohaterów!**

Kontynuacja kultowej
strategii fantasy
z elementami RPG.

W sprzedaży od 18 sierpnia!

<http://sklep.gram.pl/SpellForce2>

Seria GX2 to pierwsza linia monitorów całkowicie dedykowana aplikacjom multimedialnym. Lśniący ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra-krótkim czasie reakcji 4 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z monitorów NEC serii GX uniwersalne, domowe centrum rozrywki.

Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl



NEC MultiSync 70GX2
Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 4 ms*
Kontrast: 700:1
Jasność 400cd/m2
Kąt widzenia 150/135



NEC MultiSync 90GX2
Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 4 ms*
Kontrast: 700:1
Jasność 400cd/m2
Kąt widzenia 150/140



NEC MultiSync 20WGX2
Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast do 1600:1
Jasność 470cd/m2
Kąt widzenia 178/178

**(gray to gray)*

Empowered by Innovation

NEC